

# **PUEBLO TAGANGUERO: ENTRE JUEGOS, MEMORIA, TRADICIÓN E IDENTIDAD**

**LAURA VANESSA FERREIRA CASTRILLO**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ANTROPOLOGÍA**

**SANTA MARTA. Septiembre. 2014**

**PUEBLO TAGANGUERO: ENTRE JUEGOS, MEMORIA, TRADICIÓN E  
IDENTIDAD**

**LAURA VANESSA FERREIRA CASTRILLO**

**Informe de prácticas extendidas para optar el título de Antropólogo**

**Tutor de Prácticas Extendidas: ENRIQUE A CAMPO MIER**  
**Antropólogo y**  
**Especialista en Ciencias Ambientales**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ANTROPOLOGÍA**  
**SANTA MARTA. D.T.C.H. Septiembre 2014**



**Solo un día ocurrió desde mi juventud  
Y el juego fue parte de él. (FERREIRA, Laura. 2014)**

## AGRADECIMIENTOS

Escribir esta partecita de este documento ha tocado las fibras más íntimas de mi ser. Es una meta más por alcanzar –pero no una cualquiera, es de las más importantes en mi vida- y pasar la cinta que simbólicamente me hará sentir que he llegado a la cima –por ahora- de esta disciplina, esta disciplina que ha sido una carrera contra el tiempo, mis prejuicios, mis sueños e incluso mi propia edad.

Agradezco a Dios, el SER que está en mi corazón, quien ocupa el primer lugar, pues en soles y lunas me alentó cada día a seguir adelante por mis sueños.

Agradezco a mis padres, quienes aún sin saber ¿qué era la antropología? Y ¿qué podía hacer estudiándola? Me apoyaron incansablemente.

Agradezco al personal del Museo Etnográfico de la Universidad del Magdalena, por permitirme realizar la investigación al lado de ellos y enseñarme a través de sus palabras y experiencias el mágico mundo del museo. Gracias a Wilfredo Padilla y Rene Escorcía.

Agradezco a mi tutor, Enrique Campo Mier y coordinador del Museo Etnográfico, quien estuvo al pendiente de la investigación, orientó y despejó dudas.

Agradezco a la comunidad de Taganga que sin su ayuda esta investigación no hubiese sido posible, Gracias a la Fundación Centro Cultural y Turístico Casa del Patrimonio, a su directora María Cantillo y Román Mattos por brindarme todo su apoyo y ayuda en lo que necesitaba.

Agradezco la ayuda que brindo Aldemar Guerra, sin sus innumerables conocidos no hubiese entrevistado a tantos personajes, Gracias por mostrarme Taganga Aldemar.

Agradezco a mis amigos, ellos siempre estuvieron allí, dándome ánimo cuando sentía que no iba a poder alcanzar este gran sueño.

Y te doy gracias Ale, por estar ahí en todo momento.

## TABLA DE CONTENIDO

### INTRODUCCIÓN

#### Capítulo I. La teoría de los juegos

1.1 pensamiento antropológico en las manifestaciones lúdicas.

#### Capítulo II. Una mirada a Taganga y sus alrededores

2.1. Buscando a Taganga. Ubicación geográfica y su actividad.

2.2. Historia. El antes y el ahora.

#### Capítulo III. Taganga un oleaje de tradiciones

3.1. Tradiciones Tagangueras.

3.2. De otros lares: ¿Qué influencias ha tenido este corregimiento?

#### Volviendo a las tradiciones (Casa de Patrimonio de Taganga)

3.3. APORTES DE LA CASA DE PATRIMONIO: Sus aliados y trabajos en la comunidad, por la comunidad y por la resistencia cultural de sus tradiciones, de la memoria, de lo que ocurre en la población.

## **Capítulo IV. Describiendo los juegos ando (Lo buscado, lo contado y lo escrito)**

- 4.1. Antecedentes de Juegos en Colombia, Santa Marta y Taganga.
- 4.2. Cómo ha sido el juego y qué influencias ha tenido.
- 4.3. Espacios del juego en Taganga y sus alrededores. (Playas, mar, escuela, barrio).
- 4.4. Esquematización de los juegos encontrados en Taganga.

## **V. Conclusiones y reflexiones cómo es Taganga y su tradición en el juego.**

## ILUSTRACIONES

1. Ilustración 1. Cuadro sinóptico de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) encontrado en Segunda parte de Política De Salvaguardia Del Patrimonio Cultural Inmaterial. Compendio de políticas culturales. Cartilla del Ministerio de Cultura. Pág. 261-262.
2. Ilustración 2. Localización del área de estudio. Fotografía Satelital de Taganga.
3. Ilustración 3. Línea Negra. Cosmogonía de los Indígenas Tairona.
4. Ilustración 4: actividades previas del Mararte 2014. 22 de mayo del 2014. Casa del patrimonio.
5. Ilustración 5: Fichas de carteles Mararte. Casa del Patrimonio.
6. Ilustración 6: producciones hechas para Mararte 2014. Elaborada por los miembros de la Casa del Patrimonio.
7. Ilustración 7: Niños en tarde lúdica con sancos. Casa del Patrimonio.
8. Ilustración 8: Foto tomada al periódico Hoy Diario del Magdalena. 13 de marzo 2014. Biblioteca Cajamag.
9. Ilustración 9: Foto tomada al periódico Hoy Diario del Magdalena. 13 de marzo 2014. Biblioteca Cajamag.
10. Ilustración 10: Taganga Magdalena.
11. Ilustración 11: Foto niños jugando. Cumpleaños Casa del Patrimonio. 27 de marzo 2014.
12. Ilustración 12: Juego el Mico. Dibujado por: Rene Escorcia 15 agosto de 2014.
13. Ilustración 13: Juego futbol con bola de trapo. Dibujado por: Rene Escorcia. 15 de agosto de 2014.
14. Ilustración 14: Piedrita blanca. Dibujado por: Rene Escorcia. 15 de agosto de 2014.

15. Ilustración 15: Juego ya te vi. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
16. Ilustración 16: Juego con el Trompo de Calabazo. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
17. Ilustración 17: Juego el burrito. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
18. Ilustración 18: Juego el botellón. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
19. Ilustración 19: Juego taqui taqui. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2015.
20. Ilustración 20: Señor Silvano Garay, (El Cachi). Explicando el juego tute. 27 de marzo de 2014. Casa del Patrimonio.
21. Ilustración 21: Partida de juego el truco con el Señor Osvaldo Cantillo. 27 de marzo 2014. Casa del Patrimonio.
22. Ilustración 22: Partida de juego el truco con el Señor Nelson Ramiro Mattos. 27 de marzo 2014. Casa del Patrimonio.
23. Ilustración 23: Partida de juego el truco. 27 de marzo 2014. Casa del Patrimonio.
24. Ilustración 24: Juego domino. 27 de marzo del 2014. Casa del Patrimonio.
25. Ilustración 25: Partida del juego domino. 27 de marzo del 2014. Casa del Patrimonio.
26. Ilustración 26: Partida del juego macana o siglo. 26 de mayo 2011. Taganga Magdalena.
27. Ilustración 27: Partida del juego damas chinas. 12 de febrero 2014. Taganga Magdalena.
28. Ilustración 28: Juego la cuarta. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
29. Ilustración 29: Juego el turro. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.



30. Ilustración 30: Juego la carrumba. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
31. Ilustración 31: Juego compañero cimarrón. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
32. Ilustración 32: Juego calillita fama. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
33. Ilustración 33: Juego la chequita. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
34. Ilustración 34: Juego la lleva. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
35. Ilustración 35: Juego boliche. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
36. Ilustración 36: Juego yerbi. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
37. Ilustración 37: Juego volar cometa. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
38. Ilustración 38: Juego la yuca. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
39. Ilustración 39: Juego el escondite o tuche. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
40. Ilustración 40: Juego micro fútbol. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
41. Ilustración 41: Juego el bate. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
42. Ilustración 42: Juego el fusilao. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
43. Ilustración 43: Juego el jala jala. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

44. Ilustración 44: Juego cantos de niñas. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
45. Ilustración 45: Juego cantos de niñas. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
46. Ilustración 46: Juego cantos de niñas. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
47. Ilustración 47: Juego el caucho. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
48. Ilustración 48: Juego la cuerda. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
49. Ilustración 49: Juego la peregrina. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
50. Ilustración 50: Regatas a Canalete. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
51. Ilustración 51: Nado en estilo libre. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
52. Ilustración 52: Busca de algún elemento en el fondo del mar. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
53. Ilustración 53: Juego vara de premio. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.
54. Ilustración 54: Juego la puerca pelada. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

## INTRODUCCION

Los juegos tradicionales además de ser un elemento de diversión, son una figura primordial dentro de los procesos de aprendizaje y la transmisión de saberes dentro de una comunidad; así pues, dentro de innumerables contextos socio-culturales alrededor del mundo, estos se convierten en pieza clave para el mantenimiento de la cohesión social.

Siendo parte inherente del ser humano, el juego se constituye en sí mismo, como constructor de identidad y de tradición para un espacio determinado, incrustándose en la memoria colectiva y generando sentido de pertenencia dentro de los habitantes de una comunidad, facilitando de esta manera, la posibilidad de que esa memoria sea capaz de darnos cuenta de los cambios de determinada cultura a través del paso del tiempo.

En artículos tales como *Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad* de Pere Lavega (2006), *Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica* (Bantulá, 2006), *Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales* (Morera, 2008), *Juegos Populares y Tradicionales, Ocio y Diferencia Colonial* (Tabares, 2010), se puede vislumbrar el hecho de que el juego es parte fundamental del lugar donde éste se practica, colaborando al mantenimiento de las tradiciones regionales a través de las generaciones, convirtiéndose en un componente de identificación de lo que son las regiones en sí mismas. Por ejemplo, en España y en otros países de Europa se han llevado a cabo procesos de rescate de tradiciones, particularmente a través de aspectos relacionados con los juegos, y se han podido encontrar un sin número de elementos identitarios. Por tal razón, en varios países europeos y en el continente Africano, existe la idea que la memoria en los adultos mayores no se puede perder,

sino que por el contrario ésta debe fomentar el hecho de que se retomen las dinámicas tradicionales de las regiones.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que los juegos tienen la capacidad de introducirse en una cultura y generar tradiciones. Es así como, algunos juegos en Europa tuvieron tanta acogida que con el pasar del tiempo se transformaron en deportes autóctonos de la zona, siendo un elemento de recreación y diversión, pero además, dando lugar a la conformación de una tradición.

Ahora bien, al hacer mención del concepto de autóctono, nos podríamos referir a este en relación a los actos propios que se dan en las zonas donde se piensa en algo nuevo, marcando la diferencia de ese lugar con otros, y en el caso específico de los juegos, se refiere a que éstos se hayan creado dentro del país y se hayan conservado con el tiempo, pasando de generación en generación (Méndez. 1999; 26 y 27).

El hecho de intentar que las tradiciones perduren a través del tiempo, hace necesario que las narrativas orales de las regiones sean activas y transmitan acertadamente los elementos que hacen de estos lugares que ellos sean tradicionales. Los juegos toman formas para tratar de reconstruir la memoria, la tradición y la identidad, por medio de ellos se puede cimentar una base adecuada de entrever la tradición en determinada cultura.

Si hacemos una relación entre juego y cultura, podemos ver cómo esta última dota a los juegos de una estructura de significación social, y cómo desarrolla ciertas funciones que hacen que las personas actúen de una forma estipulada. De esta manera, al interpretar la cultura se debe tener cuidado de no hacer juicios de valor, pues dentro de una cultura todos los elementos se encuentran simbólicamente estructurados y comportamientos sociales firmemente trazados, es decir, todo está

íntimamente ligado con procesos psicológicos involuntarios o voluntarios que son transmitidos inconsciente o conscientemente por la repetición de las mismas cosas. (Geertz, 1973: 26).

Los estudios realizados desde el campo antropológico en torno a los juegos, evidencian que éstos hacen parte de la vida de las personas desde la niñez, convirtiéndose en base de la sociedad, pues a través de ellos se aprende la interacción social y la pertenencia al lugar habitado, reproduciendo así la historia y generando cimientos para la conformación del patrimonio.

La importancia del juego en diversos contextos existe desde tiempos remotos hasta la actualidad. En artículos como *Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial* escrito por Tabares (2010), *Antropología y Juego: apuntes para la reflexión* por Enriz (2011), o *Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional* por Bantulá (2006); se puede apreciar que desde una mirada antropológica, el juego se entiende como parte tradicional de un contexto socio cultural al que le proporciona un valor inmaterial, es decir, los juegos están cargados de historia, de las tradiciones orales de las regiones, de memoria colectiva, de los relatos de padres a niños sobre el pasado y de la identidad cultural. Son así los juegos, un símbolo que funciona dentro de la sociedad, en el que se ven reflejados los cambios de la misma.

Lo que se ha investigado en antropología en referencia al juego, pude dar claves para comprender la construcción de procesos culturales de la sociedad, tomando así los elementos de la tradición de las comunidades para que éstos puedan ser comprendidos y sustentados dentro de la esfera de la identidad.

Durante los meses de investigación, la imagen de Taganga simplemente una hipótesis, fue ya en campo el campo mismo cuando esta imagen cambió gracias al encuentro con las costumbres, los juegos y las vivencias en las playas.

Es importante no perder de vista todo el trabajo que en esta comunidad viene realizando para resistir ante las amenazas a su cultura. El capítulo tres de este documento se profundizará esta temática de una manera más amplia, adentrándose a cómo por medio de eventos los habitantes de la comunidad se han fortalecido en aras a trabajar por el mantenimiento de su cultura.

Finalmente, han sido los juegos el aliciente y el motor de esta investigación, fue grandioso recordar todos aquellos juegos que en algún momento pasaron por la vida de los habitantes de la comunidad de Taganga, permitiéndoles divertirse y olvidarse de los problemas.

## **CAPÍTULO I.**

### **La teoría de los juegos**

#### **1.1 Pensamiento antropológico en las manifestaciones lúdicas.**

En antropología existen varias perspectivas para comprender la sociedad en términos de planes territoriales, movimientos culturales o sistemas de organización en torno al territorio; un punto en el que la antropología entra a jugar un papel mediador entre la cultura y la sociedad para que cada día este camino sea más estrecho y alineado con lo que se quiere. En este sentido, se podría incluir al juego como uno de esos elementos culturales que se le hacen necesarios a los estudios antropológicos a la hora de observar cómo las manifestaciones tradicionales son expresadas y analizadas por diferentes disciplinas, dando así su punto de vista, proporcionando argumentos sólidos para su comprensión.

El Decreto 2491 de 2009 constituye el eje básico de la legislación colombiana sobre Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) y es el fundamento de la presente política. El Decreto 2491 establece un mecanismo de salvaguardia a través de listas Representativas de PCI del nivel nacional, departamental, municipal, distrital y de los grupos étnicos. Para ser incluida en estas listas la manifestación debe tener un Plan Especial de Salvaguardia resultante de un acuerdo social establecido entre los interesados en la manifestación.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Segunda parte de Política De Salvaguardia Del Patrimonio Cultural Inmaterial. compendio de políticas culturales. Cartilla del Ministerio de Cultura. Pág. 261-262

En ese sentido y en el ámbito de competencias de la política, la línea divisoria entre el patrimonio material (bienes culturales) y el inmaterial (manifestaciones) es difusa, ya que en realidad se puede afirmar que se trata de algo continuo. El patrimonio inmaterial está referido de manera principal al conocimiento, el lenguaje, la creatividad y la transmisión del pensamiento.

Por tal razón el patrimonio según la Política de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial se divide de la siguiente manera:

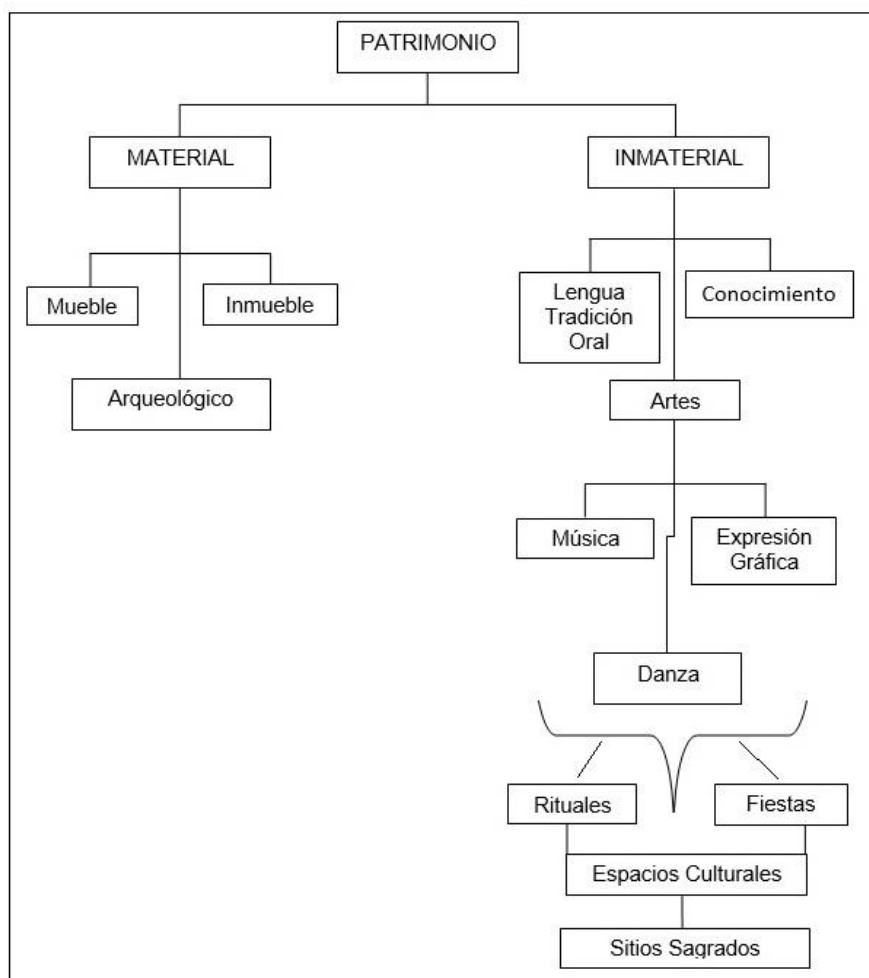


Ilustración 1. Cuadro sinóptico de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) encontrado en Segunda parte de Política De Salvaguardia Del Patrimonio Cultural Inmaterial. Compendio de políticas culturales. Cartilla del Ministerio de Cultura. Pág. 261-262



Con el anterior cuadro se podría preguntar dónde se encontraría los juegos y las manifestaciones lúdicas, están tan presentes y ocupan un lugar importante dentro de la cultura y del PCI.

Por tal razón las políticas tienen como ámbito las manifestaciones del PCI, así como los procesos sociales, culturales y ambientales [...] Busca la salvaguardia integral de las manifestaciones culturales del PCI, teniendo en cuenta los factores sociales, económicos y ambientales que inciden en su estado de conservación y en su sostenibilidad. Estos procesos culturales cobran especial importancia las condiciones que permiten regular la transmisión, el acceso y sostenibilidad de las manifestaciones.

En este punto se expondrán los campos en términos generales del PCI, dando prioridad y mayor definición a lo que nos concierne en el elemento de estudio. Seguido a esto encontramos: 1. las lenguas, entendidas como el vehículo del patrimonio cultural; 2. organización social; 3. conocimiento tradicional sobre la naturaleza y el universo; 4. medicina tradicional; 5. PCI asociaciones a procesos productivos y a técnicas artesanas tradicionales; 6. artes populares; 7. actos festivos, lúdicos y religiosos de carácter colectivo; 8. juegos y deportes tradicionales; 9. PCI asociadas a los eventos de la vida cotidiana; 10. PCI asociado a los personajes y espacios de alto valor cultural.

En el octavo lugar el estado argumenta que el juego y los deportes tradicionales son parte del Patrimonio Cultural Inmaterial, esto demuestra la importancia que tiene el elemento juego para la identificación y el fortalecimiento de las culturas en cada región del país, no obstante la gran significación tradicional que cada juego y deporte tenga a la hora de alguna demostración de lo que fue y es la población.

Por tal razón, en la Segunda parte de las Política de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Compendio de políticas culturales. Cartilla del Ministerio de Cultura (S.F) expresa que los juegos y deportes son escuelas de sociabilización y espacios de construcción permanente del tejido social. Habilitan la comunicación e identidad generacional y contribuyen a la resolución simbólica de tensiones y conflictos sociales. Este campo comprende los juegos infantiles, tradicionales asociados a la enseñanza, al aprendizaje y la práctica de deportes competitivos entre personas, deportes y juegos tradicionales grupales y espectáculo de destrezas. [...]

Es así, como se puede apreciar que los juegos en la sociedad son elementos de gran relevancia porque ayuda a la misma a generar espacios de tradición, que elevarían a la comunidad en un estado fuerte donde la cultura y costumbres de cada población son como columnas.

Ahora bien, por medio de la antropología se puede dar curso al manejo adecuado de las tradiciones orales de un lugar. Tratando de rescatar juegos que posiblemente se han quedado en el pasado, recordando lo útil y lo que sirvieron en ese momento. Porque no solo son juegos, son dinámicas funcionales que permiten al jugador desempeñar un papel, conseguir un objetivo para usos de la cultura, de la familia o personal.

Por tal razón se exponen la importancia y los trabajos hechos desde el elemento juego, es así como Carrasco Dimas, habla que la antropología se hace necesaria para alcanzar los conocimientos y así indagar sobre la cultura por medio de los juegos tradicionales. De esta forma el juego se basa en la diversidad encontrada en las recreaciones de las culturas, es decir los juegos que se emplean cotidianamente, como los autóctonos de la región, los populares dados por la transmisión cultural, dinamizando así la misma.

La antropología brinda elementos necesarios para determinar cuáles han sido los

fenómenos que han hecho de los juegos algo importante en la sociedad, convirtiéndolos en elementos identitarios.

Bantulá (2006) hace mención de aportes de la antropología en el marco del juego. En ellos encontramos cómo el folklore se dejó de utilizar por la comunidades científicas a mediados del siglo XX, pues su significado tomaba aspectos de la etnología y la etnografía, es decir era meramente descriptiva, con esto se logró tener una amplia recopilación de los juegos por parte de los modernos folkloristas, ya que, estuvieron preocupados y sensibles por no descuidar ningún aspecto del patrimonio lúdico referido a los juegos populares y tradicionales.

De igual forma el autor expresa que el recuperar las manifestaciones lúdicas populares y tradicionales está incluido en las tantas investigaciones que le dan sentido al juego en todas sus connotaciones, especialmente en la recopilación de los juegos infantiles de varias partes del mundo.

Bantulá (2006) hace un recorrido por algunos trabajos antropológicos que visibiliza la importancia del juego en las bandas, tribus prefacturas, estados primitivos y civilizaciones consideradas en su momento arcaicas, entre los autores más reconocidos encontramos a; Boas, Geertz, Turner y otros como; Billy, Hoebel, Roth, Harney y Moncrieff.

Estos trabajos fueron realizados con el fin de dar cuenta como estas sociedades le daban importancia a los diferentes juegos. Entre estos encontramos los de luchas entre diversos adversarios, de competencia, de pelota o jabalinas, y así mismo daban la oportunidad de enseñarle a los jóvenes para que aprendieran a comportarse como hombres, además de permitirles adquirir habilidades, destrezas, conocimiento para defensa y cohesión grupal, (Boas, 1888 en Bantulà, 2006:24).

Los aportes según Bantulà (2006) desde la literatura antropológica va desde el modelo evolutivo, funciones socioculturales que se atribuyen al juego, las

clasificaciones de los diversos investigadores dieron la oportunidad de categorizar y sistematizar los juegos que existieron y los existentes.

Reflexiones desde la antropología con referencia al juego hay pocas y otras de ellas es con la autora Enriz (2011), la cual expone que es un fenómeno social, los cuales se remontan al principio de la disciplina, argumenta además que las diversas investigaciones se interesaron por los mensajes en el marco del juego brindado sobre la sociedad. Es así como en este artículo muestra cual ha sido el desarrollo, la formación, el símbolo del juego y la práctica del mismo.

Por otro lado, Moreno (2008) alude que los juegos tradicionales se constituyen en una actividad lúdica que surge de la vivencia tradicional condicionada por la sociedad, la cultura, la historia, la geografía y la economía de un pueblo, pues corresponde a un momento histórico determinado.

Moreno (2008) expresa que a lo largo del tiempo han existido unas series de transformaciones en la interacción con los juegos por las tendencias globalizantes, estas se reflejan en los medios masivos de comunicación, desplazando el repertorio del juego tradicional de la escuela, la calle, el hogar y las plazas públicas por los juegos tecnológicos. Esto ha conllevado que se desvanezcan cada día en las manos la transmisión cultural entre las generaciones. (Moreno, 2008:94).

Ahora bien, entrando a explicar la existencia del juego que va desde la antigüedad, se podría apreciar como una herramienta de aprendizaje para los seres humanos en la conformación de estilos de vida, pensamiento y comportamientos. Los juegos han generado un papel importante en la diversión, la identidad, la memoria y en la tradición de las diferentes sociedades, ya que de ellos se desprenden cotidianidades, y se experimentan un sin número de acciones dinámicas empleadas por aquellos que optan en tomar un descanso en sus actividades diarias.

El juego, ha sido un determinante en la vida de todo ser, comenzando desde el

nacimiento hasta conseguir la edad madura, sin importar la edad este sigue siendo un elemento central en la vida de las personas.

El jugar se ha convertido en una herramienta necesaria de enseñanza por parte de los adultos para transmitir sus conocimientos, vivencias y costumbres, de esta forma se obtiene el sentido de tradición o memoria, a propósito Pérez Taylor (2002), entiende la primera como la parte activa de la sociedad, manteniendo vivos los recuerdos y la segunda como “el acto de recordar los sucesos de tiempo atrás” Pérez Taylor, 2009:19). En este caso, lo que se pretende con los juegos es permanencia en la sociedad sin importar el tiempo transcurrido, que sea un elemento de historia, de sucesos que cuenten más que el mismo hecho de jugar.

Se dice que el juego “es la ocasión de un gasto puro de tiempo, ingenio y habilidad {...} pues este es una actividad voluntaria, de fuente de energía, diversión, entrega y espontaneidad, es esencialmente una ocupación separada, cuidadosa y aislada del resto de la existencia realizada, por lo general dentro de límites precisos de tiempo y lugar” (Caillois, 1997: 31-32).

Es así como el juego es una estructura de actividad voluntaria, de forma cultural, pues una vez terminado este queda en la memoria, permaneciendo como recuerdo, como creación o como tesoro espiritual, que es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento. (Huizinga, 1954:23). Por tanto la tradición “se convierte en la práctica que recupera el pasado para el presente; es el elemento unificador de la cohesión social, y solo mediante un conjunto de tradiciones comunes de un grupo de sujetos sociales, sabrán que tienen una historia semejante que los une en la lucha por el presente” (Pérez Taylor, 2002:32)

Es decir, tanto Huizinga como Pérez Taylor, hablan que las tradiciones se mantienen por los recuerdos y que esta tiene la capacidad de recobrar importancia cada vez que las personas lo vean necesario. Por tanto el juego ha sido un elemento

de unificación del pasado con el presente, donde lo primordial es que la tradición se mantenga viva por los recuerdos.

Por consiguiente, junto con la tradición, la memoria y los juegos, la identidad ha tomado un punto importante en las personas, puesto que ella establece una serie de representaciones culturales las cuales van encajando en los procesos identitarios o de reconocimiento de un lugar para ser visible ante una comunidad o estado.

Es así como la identidad puede entrar a determinar los constantes cambios que existen en un elemento cultural. En este caso los juegos, de acuerdo a las personas, al tiempo, al espacio, van tomando las formas adecuadas para no desaparecer, sino, permanecer en la cultura, por tal razón se hace necesario la memoria, la tradición que con el tiempo va formando su propio concepto de identidad. (Wade, 2002:255-256).

En cuestión los juegos, al repetir una y otra vez las historias de ellos, hacen que las personas configuren en sí una identidad marcada por las representaciones diarias de las mismas.

Como diría Aiger (2000), hablar hoy de identidad emana de la relación con los otros, problematiza y termina por transformar la cultura, {...} la identidad de un momento será más tarde, con otros contextos y otras relaciones algo prevaleciente que tal vez se olvide; la cultura de ese lugar, habrá sido para ese entonces transformada y trabajada por los procesos identitarios. (Aiger. 2000:8-12).

Es decir, los procesos con el tiempo se van fortaleciendo, buscando siempre la manera de alimentar la cultura no importando la estrategia que se utilice para mantener la identidad. Cada acto hecho por la localidad en representaciones culturales será determinante para mantener vivo un recuerdo y así llegar a ser preciso en la identidad de un lugar. Por tal razón, los juegos y/o las personas

siempre tendrán un constante proceso de cambio en el que la identidad juega un papel importante, pues buscará como fomentar y mantener lo característico en ellos. Es así, como los juegos en un lugar determinado se mantienen y se reinventan cada vez que la circunstancia lo requiera y la tradición lo permita.

## CAPÍTULO II.

### Una mirada a Taganga y sus alrededores

#### 2.1. Buscando a Taganga. Ubicación geográfica y su actividad

Taganga se encuentra comprendida entre los siguientes linderos: al norte con el Mar Caribe desde Cabo La Aguja y siguiendo la línea costera hasta la desembocadura de la Quebrada Concha, en las coordenadas 987172 – 1741727, 991904 – 1741047; al sur con la Bahía de Taganga partiendo del perímetro urbano de Santa Marta o cota 40 metros hasta interceptar la vía que conduce a Bahía Concha; al oriente, partiendo desde la intercesión del perímetro urbano o cota 40 metros con la vía que conduce a Bahía Concha con las coordenadas 991246 – 1736629, 991904 – 1741047, y al occidente, con Mar Caribe, nuevamente, partiendo del Perímetro urbano de Santa Marta o cota 40 metros siguiendo la línea costera hasta llegar al cabo de la aguja con las coordenadas 986621 – 1737033, 987172<sup>2</sup>.

El corregimiento de Taganga se encuentra ubicado a orillas del Mar Caribe, entre los cerros punta Ancón al norte y punta colorada al sur, estos dos dan formación a la bahía que lleva su nombre<sup>3</sup>. Sus coordenadas 11° 16'07. 76 Latitud Norte y 74° 11'23.57" Longitud. Como se puede observar en la imagen (Ver Ilustración 2). Es una comunidad de pescadores, que se encuentra conformada por pequeñas ensenadas, ancones que la constituyen como lugar de pesca y de subsistencia.

---

<sup>2</sup> Acuerdo No. 005 del 2000, por el cual se expide el Plan de Ordenamiento Territorial de Santa “JATE MATUNA” 2000- 2009

<sup>3</sup> Burgos, Campos Luis Guillermo: conozcamos el Distrito Turístico e Histórico de Santa Marta. (Sin fecha)



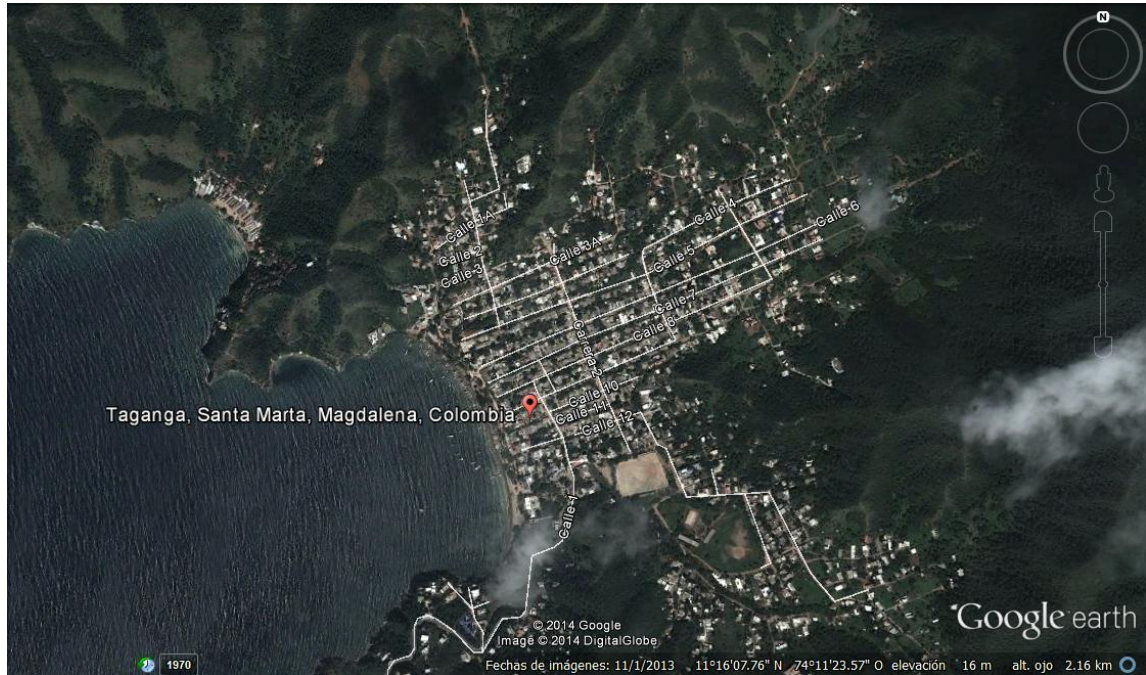


Ilustración 2. Localización del área de estudio. Fotografía Satelital de Taganga

Por otra parte, los ancones de pesca están compuestos por: Bonito Gordo, La Cueva, Isla la Aguja (y sus tres playas: Joyito, en medio y la última), Casa Camargo, Granate, Playa de Ojo, Lancón, Genemaca, Sisihuaca, Monohuaca, La Playita, Punta Petacas, Hoyo e' Murciélagos, las Minas y Punta Aguja.

Estas playas, finalmente, sirven como sitios pesqueros para el mantenimiento de los habitantes de la población.

## 2.2. Historia. El antes y el ahora

Muchos investigadores entre ellos Carson Murdy sostiene que en Taganga no hubo una comunidad organizada de habitantes. Para el año 1500 había cuatro casas, un cementerio y un centro ceremonial. El cementerio no ha cambiado de lugar desde entonces, zonas aledañas y el centro ceremonial, que hoy por hoy se ha levantado allí la iglesia, da cuenta de un pequeño poblado que la mayor extensión eran por un lado montes asolados y otro una gran bahía llena de peces.

La iglesia más que un lugar fue el símbolo de solidaridad, pues en el año 1834 hubo un terremoto que destruyó esta pequeña ermita, se volvió a levantar, reconstruyendo así la misma, dándole nacimiento la unidad como pueblo, para defender sus derechos y darle cabida a lo que se debe tener y hacer. (Daniels, Ariel. Sinopsis Histórica de Taganga. Revista Taganga Realidad Humana y Turística N° 1 pág. 5).

Se toca este punto por ser unos de los sucesos que han marcado a la población, después de ello se expone las entrevistas realizadas en la localidad.

Entrevista con el señor Marco Tulio Rodríguez Hernández de 37 años argumenta que la Taganga de antes era típica en cuanto a sus costumbres, tradiciones, casas, calles y pesca. Donde había libertad de muchas cosas, pues no había esa drogadicción, no había ese turismo, esa influencia que llegó con el arribo de los israelitas, de los prostíbulos que hay ahora, antes todo era más sano, el juego no se veía afectado por las largas horas de este, los padres sentían seguridad dejando salir a sus hijos, pues, estarían bien, ahora nada es igual, los juegos hasta tarde se han perdido por todo el vandalismo que existe en Taganga.

La actividad de la pesca también se ha deteriorado por cuestión del turismo, son muchos los pescadores que no desempeñan esa función, sino, se organizan como

lancheros para pasear y llevar a los turistas a las diferentes playas, dejando la pesca a un lado. Eso sí para algunos la pesca es y seguirá siendo mientras lo permita el estado algo autóctono del corregimiento, identificándolo en todo lugar. Antes el niño del pescador era pescador, ahora no, algunos estudian, salen adelante pero otros solo viven de mantenidos en casa del padres.

Las tradiciones y las costumbres del Taganguero era sentarse en la puerta a escuchar a los adultos mayores, aquellos relatos, hechos y sucesos de Taganga, pero ahora los tienen a un lado.

Otras de las tradiciones que se han perdido en Taganga son aquellas vendedoras de pescado por la calles con su batea llena, los vendedores de empanadas y conservas han desaparecido, es inevitable que los niños cambien, por eso muchas cosas han tomado otro curso y ya nada es igual.

La entrevista con Román Mattos argumenta que la Taganga de antes era más tranquila, no había temor en las calles pues los padres confiaban en los que vivían en el pueblo, ahora el peligro corre por las calles aludiendo en algún momento que sus hijos o ellos corren peligro por la inseguridad presentada en la población.

El joven Aldemar Guerra Zúñiga de 18 años de edad, expresa que los cambios surgidos con el pasar del tiempo en Taganga han sido drásticos. La Taganga de antes no es la misma por todas aquellas personas que permiten los cambios en su vida y por ende en la población, siendo descendientes indígena no debo yo ser influenciado por la música, por la moda o por lo que me rodea. Yo soy lo que mis padres me enseñaron y no debo cambiar sino permitir con mi ayuda en todo momento que las tradiciones sigan vivas.

Aldemar ha percibido el descuido de los jóvenes de hoy en día, estos no son los mismos, los de antes ayudaban que las tradiciones no se perdieran, el acompañamiento cada día a sus padres a pescar y su vida era el mar, era lo

primordial. Ahora muchos no hacen nada, estudian o trabajan en otras cosas que no es la pesca.

La Taganga de antes dependía del mar, de la pesca, del chinchorro. Este hecho de la planta majagua, no dejaban de procesarlo y tejer hasta terminarlo para poder salir a sus faenas. Por otro lado las mujeres iban a vender el pescado en su batea por las calles, buscar el agua, la leña, esto ha cambiado, ahora algunas acompañaban a sus esposos para preparar la comida, mientras ellos pescan.

Él expresa que muchas cosas han cambiado, la Taganga de antes no es la misma a la de ahora, cosas han mejorado pero otras han deteriorado las tradiciones del ser Taganguero.

## Capítulo III: Un Oleaje de Tradiciones

### 3.1 Tradiciones Tagangueras

Taganga simboliza el origen de la existencia de una tierra, es un sitio sagrado que llena de majestuosidad el lugar, que dentro de la gran “Línea Negra”<sup>4</sup> enmarca el corazón del mundo. (Ver ilustración 3)

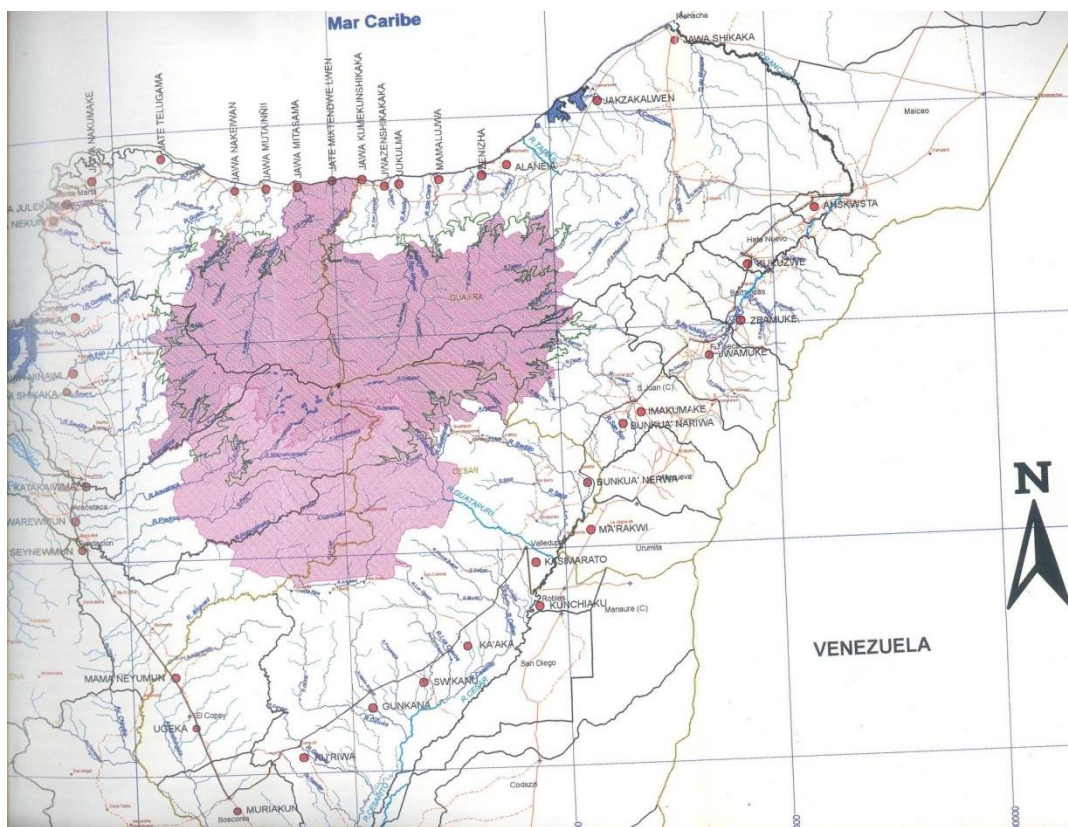


Ilustración 3. Línea Negra. Cosmogonía de los Indígenas Tairona

<sup>4</sup> Está conformada por una serie de hitos geográficos, por lo general marcados por las desembocaduras de los ríos que nacen en las lagunas de la Sierra Nevada o algunos montículos que referencias estos sitios de carácter sagrado alrededor del macizo. Si bien los indígenas reconocen la “Línea Negra” como su territorio ancestral, el Estado ha dado un reconocimiento territorial a través de las figura de los resguardos que tan solo contemplan por parte del territorio demarcado por la “Línea Negra”. (Ver ilustración, N° 3) (Plan de desarrollo Sostenible de la Sierra Nevada de Santa Marta. Fundación Pro Sierra. 1997,18)

Desde tiempos inmemoriales han compartido: tradición territorio y cosmogonía, con ese lugar y los habitantes. Hermandad y cosmovisión, que hoy en día los padres espirituales reclaman para volver a ver la armonía, el cuidado y el respeto del territorio.

La palabra Taganga se dice que podría tener dos acepciones, la primera significaría Serranía de las serpientes, en razón los cerros que la circundan abundan muchos animales de esta especie. En segunda instancia se establece el nombre con un componente (Ta) y una constante (Ganga), en donde “Ta” es una entrada y “Ganga”, es el mar, lo cual significaría lugar donde se entra al mar.

Es una comunidad como lo afirman los mismos habitantes de vocación pesquera, es una actividad que a muchos les ha dado todo lo que tienen. La forma más tradicional de hacerlo es con chinchorro elaborado por ellos mismos de la fibra de la majagua en los tiempos de antes, ahora ha cambiado los materiales a la hora de hacerlos pero la función sigue siendo la misma, ir de pesca desde las 5 de la mañana hasta las cinco de la tarde o más, otros prefieren pescar toda la noche y llegar en la mañana para poder venderlo.

Las diferentes actividades que realizan mientras esperan la llamada Yao<sup>5</sup>, es jugar juegos de mesa como el dominó, tute, truco, damas, dudo y macana. También existen algunas personas que no juegan mientras esperan porque afirman que se entretienen y algunas veces se les va el pescado por lo de jalar la red, por tal razón se abstienen de hacerlo, hay otros que no les prestan atención y juegan en sus largas horas de pesca.

---

<sup>5</sup> Gritaban ¡Yao! Para advertir al que estaba abajo en la playa que el pez estaba cerca y jalaran el chinchorro para que entrara el pez. Este subía al cerro y observaba por horas el mar estado pendiente de él.



La pesca es una labor de hombres y aunque las mujeres van en compañía de sus esposos para hacerle los alimentos, algunas se quedan en las viviendas esperando que llegue la carga para salir con sus bateas a Santa Marta para vender ¡Cachoreta! ¡Cojinoa! ¡Botino! ¡Machuelo!. Así van por las calles vendiendo y gritando el pescado que llevaba en su ponchera.

### **3.2. De otros lares: Qué Influencias Ha Tenido Este Corregimiento**

Las influencias que podemos exponer en este punto son muchas, pero una de las más relevantes es aquella dada por la llegada de los extranjeros a este mágico lugar.

Los extranjeros en Taganga han hecho en nombre del desarrollo un pueblo de grandes construcciones, un lugar empoderado en su mayoría por ellos. El pensar en grandes negocios como hoteles solo los beneficia a ellos, llegando a territorios playeros más extranjeros. Es decir la llegada de ellos en especial los israelitas ha permitido drásticos cambios en este lugar, produciendo en las tradiciones y costumbres modificaciones. Pues han llegado como una plaga a quedarse y tomar territorio.

Es notable expresar que no solo existe la influencia de los extranjeros, sino, también la del estado que intentan acaparar y robar lo que no les pertenece, lo que por herencia les toca a cada uno de los miembros verdaderos de la comunidad. Expresa Marco Tulio Rodríguez Hernández

## **Volviendo a las Tradiciones. (Casa de Patrimonio de Taganga)**

### **3.3.1 APORTES DE LA CASA DE PATRIMONIO: Sus aliados y trabajos en la comunidad, por la comunidad y por la Resistencia Cultural de sus tradiciones**

#### **Casa de Patrimonio, ¿cómo se constituye?**

En este punto se expondrá como nace la Fundación Centro Cultural y Turístico Casa del Patrimonio, no por medio de un libro o un artículo publicado, sino, por medio de la entrevista hecha a Román Mattos el 20 de Mayo de 2014 en el Corregimiento de Taganga, Magdalena, Pues no existe aún un escrito que hable de la fundación de la misma.

Hablar de la Fundación Centro Cultural y Turístico Casa del Patrimonio de Taganga, significa primero hablar de sus orígenes antes de convertirse en fundación, esta da inicio por un Grupo de artistas, siempre se han identificado como artistas cercado al ejercicio de la gestión cultural, su disciplina es el teatro.

Existen muchos antecedentes sobre la comunidad y la intención de constituir una Casa de la Cultura, fundar un espacio sólido, obviamente con la visión de fortalecer las raíces culturales de la comunidad, teniendo en cuenta esos antecedentes. Es decir que la Casa de Patrimonio no es algo inventado, sino, es un trabajo constante hecho por y para la comunidad.

Todo comienza con la iniciativa del estudiantado Taganguero, que también tiene parte en la historia de la misma, pues fue una decisión de jóvenes en la década de los 60 o 70 donde ellos mismos se organizaron y dieron luz a eventos, espacios, proyectos formativos, fortalecimiento de grupo, órganos de difusión, es decir un compendio de muchas cosas en los estudiantes de ese momento.



Posteriormente fueron líderes muy destacados en la comunidad, ellos visionaron la necesidad de un proceso cultural muy fehaciente, hasta tenían fondos comunes, se puede decir, que asumían ideas completas, objetivas y aterrizadas de la gestión cultural.

Por tal razón, se tiene que citar como un inicio de la Casa de Patrimonio, no mencionarlo sería atrevido y una omisión arbitraria. Antecedentes como el grupo de teatro de Taganga, otro espacio muy determinante en la comunidad que hasta hoy en día existe, no con la relevancia de antaño, sino, porque en su momento el grupo determinó muchas cosas, para comunicarse, para unificar a la comunidad y generar espacio de interlocución desde las artes con una visión del legado cultural que se hizo bien.

Antecedentes como el comité cultural, que fue uno de los últimos rescoldos del bienestar estudiantil, este reunía al estudiantado y se gestaba algo tradicional en la semana cultural de los estudiantes Tagangueros, el mes de octubre usualmente se vestía de fiesta, pues se realizaban actividades honrando la cultura tradicional.

Aunque en su momento el bienestar menguó su trabajo, la idea era de seguir trabajando por y para esta comunidad, manteniendo vivo todos los procesos culturales adelantados por ellos y que siguió el comité, luego de esto el grupo Taganga Despierta comenzó su labor en los años 1991 y 1992 retomaron un poco la línea del bienestar estudiantil y el comité cultural, aunque su existencia fue breve, la idea de la organización era que los estudiantes de ese momento encabezaran y encaminaran los distintos procesos en un ejercicio de relevo generacional, pero no sucedió así, no había esa fortaleza para retomarlo, por tal razón todo lo pensado en el año siguiente no fue realidad y el proceso se viene abajo.

En algún momento la casa comunal fue asumido como Casa de la Cultura, ahí se vincularon artistas que comenzaron hacer sus talleres, el inconveniente esta vez era

el apoyo estatal, pues no había aporte por parte de ellos, esto fue el inicio para que una vez más cerrando las puertas.

En 1993 hasta 1995 hubo un proceso con la Casa Cultural Samblaje Teatro, eso fue un grupo de artistas no nativos de Taganga encomendados por Misael Torres maestro de teatro, llegaron y lograron el apoyo estatal con un programa llamado talentos, era impulsado por la Red de Solidaridad, con lo obtenido comenzaron a gestar procesos formativos culturales, pero cuando se acabó el aporte estatal se terminó el grupo y lo que venían haciendo.

Cuando comienza el proceso no con la Casa del Patrimonio, sino, como grupo de teatro, Ludos Corpus Teatro que aún sigue existiendo. Ellos veían la necesidad de ver funcionar este grupo con algo más y se dieron a la aventura de montar una sede, en ese proceso se vio que tenían acogida, pues se llenaban de chicos los ensayos de sancos, esto atraía su atención, es así como nace la intención de realizar talleres independientes a los ensayos del grupo de teatro, comienzan de igual forma los talleres de danza y de narración. Cuando esto ya empieza a reclamar espacios formativos, se intenta replantear un espacio de tipo cultural, más que un espacio de grupo particular.

Entonces es cuando se propone y nace la Casa del Patrimonio, ¿porqué del Patrimonio?, porque venían con ese pensamiento y el mismo teatro antropológico una ubicación, ese teatro antropológico que se alimenta de la oralidad, de las manifestaciones, de rasgos culturales, del manantial de las comunidades, de ahí alimentan su dramaturgia, razón por la cual siempre el arte lo vinculan a todo el compendio del legado patrimonial de la comunidad.

Por tal razón, cuando se abren la Casa del Patrimonio contemplan ese punto como eje transversal de todos los procesos no solo formativos, sino, considerando el legado tradicional como punto principal en toda su estructura.

En el 2004 abren sus puertas formalmente después de haber trabajado durante un año aproximadamente sin título, solo por la cultura.

Es así como los compromisos establecidos al inicio de este proyecto de casa, responde a todos los antecedentes que había con las aperturas repetitivas de una casa cultural, pero que sin apoyo, no hacían nada y volvían a cerrar sus puertas, quedando toda la comunidad sorprendida.

Por tal razón, esa dependencia del estado hace daño a todos los procesos comunitarios, es entonces donde nace unos de los primeros compromisos fundamentales que lo sostienen, la autonomía gestionaría, es decir que nadie, ni el estado, ni los entes territoriales, ni ningún auspiciante puede decirle a la Casa del Patrimonio aquí te acabas, esa fue una de las líneas que trazaron. Esa autonomía ha sido clave para no depender de ninguno, sino, de las fuerzas de hacer por la comunidad y su patrimonio.

Su orgullo se siente por esa responsabilidad pensada y adquirida. Tal es, que han enseñado y encontrado aliados, amigos, gestores donde les permiten ver lo importante de dignificar procesos en la comunidad.

Otros de los puntos muy ligados al anterior es valorar el legado cultural, pues las comunidades no creen en la misma comunidad y muchas veces siendo artistas no se valoran, no creen en ellos mismos. Pero cualquiera que llegue diciendo que puede hacer algo tienden el tapete rojo, sin embargo la Casa del Patrimonio ha sido clara en este punto y ha dicho que primero es lo de la comunidad, primero ven el talento, las habilidades del Taganguero y después si a los de afuera si hay posibilidad. Es decir prima la mano de obra del talento propio. Y es un gran acierto al que han apuntado porque muchas veces se han desempeñado mejor que otros con grandes hojas de vidas. Con la autonomía que tienen han podido defender todo punto de vista de trabajar por la comunidad.

Un 27 de marzo de 2004 dan inicio a su trabajo. Y con ella van labrando una ardua interpretación diaria de la comunidad, de aquella dinámica que se va amoldando o asumiendo, para lograr procesos de cambio, tratando de establecer por medio de lecturas permanentes de la comunidad lo que ha hecho, estableciendo nuevos compromisos por trabajar y darle forma a esos puntos de encuentros, de prácticas ancestrales con las modernas, es decir la Casa de Patrimonio en el término de ser formadores están como punto de interconexión, entre lo moderno y lo tradicional, aunque parece incompatible, es la herramienta clave para que estos dos elementos se hallen y se encuentran como nueva línea de trabajo.

Otros de los puntos a tocar son los procesos de resistencia, si bien es cierto, en el comienzo los trabajos con este elemento fueron muy tímidos porque muchas personas decían que no sabían a qué se iban a resistir, cuál era la lucha.

Ellos afirman, lo condescendientes que fueron con todos los procesos cimentados por las dinámicas en la comunidad, las cuales aseguraban anomalías futuras, es decir las presentes.

Entonces los procesos de resistencia los tenían ahí, en el discurso, en el hacer, en el replantear, desde la memoria, desde el tejido social referenciando la necesidad de una Taganga fortalecida desde su identidad cultural obviamente para los procesos de resistencia es fundamental.

Hoy en día es visible que hay un proceso de resistencia frente alguno organismos estatales y territoriales que tienen cercado al hombre Taganguero y sus prácticas ancestrales por el asunto del territorio. Actualmente quien tiene la concesión de Parques Nacional Natural Tayrona, se le ha entregado un manejo de territorio sin consultar, esto repercute en llevarse por el medio a la comunidad y sus dinámicas ancestrales. Y ahora nadie puede intervenir en Taganga, solo él puede pensar y pretender hacer hoteles siete estrellas, y los pescadores que antes intervenían en playas de pesca ya no lo pueden hacer, porque ahora son agentes contaminantes,

agentes degradantes del medio ambiente, cuando ha habido siglos de interacción en perfecta armonía del medio con los pescadores, hoy día las lanchas rápidas de la capitania los persiguen y le decomisan lanchas, chinchorros, la esencia de un hombre patriarca de su familia.

De igual forma les confiscan a los buzos de Taganga sus cosas y solo pasa esto al hombre Taganguero, lo tiene encerrado. Es decir todo lo que está pasando es un punto determinante para hablar de un proceso de resistencia de la comunidad, por ese manejo inapropiado del territorio en cuanto a planeación y de más puntos que ponen a Taganga en un estado de riesgo. Y el proceso toma fuerza en el reafirmar la identidad en un territorio ancestral, el cual es el primer paso de esa resistencia. Porque la resistencia cultural es esta, la que lleva la Casa del Patrimonio en diez (10) años de lucha.

De esa manera, cuando la interpretación de las dinámicas de un entorno que se va abrumando, la Casa del Patrimonio toma esos aspectos para la evocación de los mismos. Ahora bien, en aras de no perder la identidad y gestionar (lo cual ha sido difícil en ese entorno), se ha logrado ciertos espacios, no solo a nivel de eventos, sino, que cada palabra y espacio que la Casa de Patrimonio en su promoción tenga un discurso, un lenguaje de todo lo que se presenta, evocando eficazmente cada una de las líneas de la misma para el fortalecimiento esencial de la comunidad.

Se puede decir que en diez años ha habido una fortaleza en las cosas hechas y una aceptación de la comunidad en todos sus aspectos. Celebrando las proyectivas y compromisos que aún sigue en los propósitos, en el compromiso indeclinable de realizarlos.

Posteriormente, llega la vinculación de la Casa de Patrimonio con el Ministerio de Cultura por medio de trabajos realizados, presentados y apoyados por este ente estatal, ha sido importante pero no determinante se podría decir para todos los



*Ilustración 4: actividades previas del Mararte 2014. 22 de mayo del 2014. Casa del patrimonio.*

procesos identitarios que se vienen realizando en Taganga, pues el apoyo a recibir da un poco de fuerza y empuje en lo realizado por la Casa.

Seguidamente, en el 2008 se constituyen como Fundación Centro Cultural y Turístico Casa del Patrimonio, participan con el Ministerio de Cultura en el proyecto MarArte, este ha sido uno de los eventos más relevantes que hacen, sin desmeritar ningún otro trabajo hecho. De igual forma, fue aprobado el proyecto guardianes de la memoria que constituye el proyecto modelo obtenido con jóvenes y niños para el fortalecimiento de los recursos necesarios en la

comunidad.

MarArte se piensa con la intención de dimensionar, de resaltar y valorar, primero las manifestaciones culturales artísticas de la comunidad, saberes ancestrales, tradicionales, arte tradicional, artistas locales con la posibilidad de interrelacionarse con artistas de otros ámbitos para así brindar un valor local, los espacios comienzan a reivindicarse, porque son espacios ancestrales, tradicionales, espacios simbólicos para la comunidad pero que en muchas ocasiones por la dinámica del turismo comienzan a trastocarse en su identidad, es entonces cuando comienzan a tener otros usos y otras visiones.



*Ilustración 5: Fichas de carteles Mararte. Casa del Patrimonio.*

Por eso MarArte pretende que las manifestaciones culturales y espacios tradicionales busquen ser reivindicados a partir de un festival, con el fin de reunir manifestaciones artísticas, saberes y tradiciones. En ese sentido MarArte ha tenido varios cambios para fortalecer lo que se hace en él. Ha sido un



*Ilustración 6: producciones hechas para Mararte 2014. Elaborada por los miembros de la Casa del Patrimonio.*

proyecto de búsqueda permanente no solo de la identidad del evento, sino, también de la manera como la fundación genera espacios de diálogo entre los distintos escenarios para dimensionar sus raíces y legado cultural. Es decir lo que buscan es una estrategia de dialogo entre la comunidad, la cultura y el ámbito regional.

Seguido a esto, el proyecto Guardianes de la Memoria es como la matriz de la Casa del Patrimonio, es la formación en todo sentido. Los guardianes busca un modelo de joven Taganguero cuyo componentes identitarios y axiológicos sean comprometidos con el desarrollo de la comunidad, no solo en generar proyectos, sino también en hacer propuestas en el ámbito del liderazgo, en grupo e individual que pueda aportar a la comunidad de Taganga.

Es decir que se piensa en estrategias con el fin que la comunidad se integre, teniendo vinculaciones de todo tipo, desde la entidad de chinchorreros, la de adulto mayor e instituciones educativas a fin de vincular a toda la comunidad en los procesos culturales.



*Ilustración 7: Niños en tarde lúdica con sancos. Casa del Patrimonio.*

Por otro lado, los juegos tienen una parte importante en la Casa de Patrimonio, ya que al tener niños vinculados, el trabajo del incentivo del legado oral es determinante, explicando cómo se jugaba, cuáles eran y poder practicarlos, es la recompensa de trabajar con ellos. Es así como siempre hay experiencias nuevas en referente a los juegos y la respuesta de los jóvenes ante las tradiciones es diferente, se motivan y los padres tratan de enseñarles aún más las formas de juego en los tiempos de antes.



Afirman que es gratificante ver jugar a los niños algunos juegos tradicionales. Los juegos en el mar, se tornan como especies de reto, bucear entre diez y doce metros y nadar hasta la punta del cerro y Punta Betín, es lo que los motiva.

Entrevista a Roman Mattos 12 de mayo de 2014. Coordinador Casa del Patrimonio.

Aquí se llega a un punto importante evocando un poco lo escrito por Huizinga en donde el jugador al retar quiere mostrarse y dar a conocer las habilidades que tiene, el ganar es su meta, la exigencia de ser el primero y de verse honrado. El juego no es un simple juego, es ese gasto de energía que va recompensado, es en el pensar estratégicamente como ganar un triunfo que no se transforma en nada visible o disfrutable. Es el sentirse o hacer sentir vencedores. (Huizinga, 1972; 72)

Un miembro de trabajo de La Casa de Patrimonio expresa que antes de llegar a trabajar en este lugar, primeramente iba a pasar el tiempo, ver el teatro de títeres o montar sancos. De ahí se fue adentrando hasta convertirse en unos de los miembros activos de Guardianes de la Memoria, aquel que aporta con calidad humana a todos los procesos que intentan resguardar las tradiciones, la cultura del Taganguero.

Unos de los ejemplos que da, son los trabajos que se emplean en la comunidad con el teatro, obras que se basan en leyendas de Taganga y todo lo que los rodea.

Obra: La sombra del chinchorro.

*“La sombra del chinchorro es un relato, una historia, que trata de la prevención, de esos cambios atravesados por la comunidad, es lo ocurrido, es de un pescador que se preocupaba porque sus manos ya no huelen a pescado, es una enunciación que este acabaría o escasearía, que la tradición iba decayendo porque ya la mujer no se veía con la batea, con pescado, ni con nada que decía que era taganguera.*



*La sombra del chinchorro, sería esa ausencia de las tradiciones que se han ido perdiendo, ese dolor de solo verlas o escucharlas en anécdotas, en las calles, en el mar, en la playa.”*

Entrevista a Aldemar Guerra Zúñiga. 27 de mayo de 2014. Miembro de la Casa de Patrimonio.

## CAPÍTULO IV.

### DESCUBRIENDO LOS JUEGOS ANDO

#### (Lo buscado, lo encontrado, lo escrito en juegos)

En este apartado encontraremos un poco de la investigación realizada en Taganga con referente a los juegos tradicionales, un poco de los antecedentes encontrados sobre este tema comenzando desde Colombia, seguido por el Distrito de Santa Marta y finalmente se aterriza en el Corregimiento de Taganga con las entrevistas realizadas, encontrando en ellas historia, tradición y memoria por los habitantes de la misma.

Con esto se llega a la esquematización de los juegos encontrados y la explicación de cada uno de ellos según un artículo encontrado para dar base a las categorías a mencionar: “*Juegos tradicionales: Tras la pista de los juegos infantiles en la España de principio de siglo*. **Méndez**.1999. El autor intenta rescatar, reanimar la riqueza lúdica que ya ha desaparecido poco a poco en las calles y que solo queda en la memoria de los adultos mayores y en los libros de las bibliotecas, este autor encuentra en el juego referenciado por Navarro (vvaa, 1993:651 en Méndez. 1999) unas categorías que le dan sentido a su investigación, y por ende también da un camino a seguir en este trabajo realizado, estas categorías clarifican que el juego popular es practicado por la masa de la población; el juego autóctono es el oriundo de un país y el juego tradicional es el que está arraigado en una determinada cultura.

*Méndez (1999), expresa de igual forma, que los juegos tradicionales son fruto del paso del tiempo, adaptados a las características socioeconómicas de un lugar y tamizadas por mentes creativas y dinámicas. Su transmisión (principalmente oral), los mantiene latentes de generación en generación y en constante evolución. En ese cambio generacional son rescatados por la memoria de los adultos para ser revividos por los niños. Por consiguiente, no es de extrañar que dispongamos de multitud de*

*versiones y variantes dependiendo del lugar y momento en que se hayan sido puestos en práctica.*

*La vida de un juego sigue diferentes rumbos y ritmos. A veces, van reapareciendo en las plazas y calles por oleadas, como si se tratara de modas planificadas. En otras ocasiones, quedan aletargados como vivencias de nuestros antepasados en espera de su momento, de una oportunidad. (Méndez.1999:1,2)*

El artículo anterior, basa su atención a los juegos de menos divulgación, pero no por su falta de riqueza lúdica o aporte cultural; en este caso el autor toma los juegos más conocidos y documentados en España. La clasificación de los mismos son: juegos motores, de carrera, juegos de velocidad, de reacción, juegos de salto, juegos de lanzamiento o juegos de coordinación óculo-manual, bien sea de forma aislada o como combinación de dos o más categorías citadas. Por ejemplo:

La peonza o el trompo

La sillita de la reina

Las canicas o la bolita

Ladrones y policías

El escondite

Bandos contrarios (cara o cruz)

La gallina ciega

Mudos y adivinos

El ratón y el gato

A continuación descripción de algunos juegos según Méndez (1999).

### **Bandos contrarios (cara o cruz)**

Desarrollo: Participan dos equipos de 5 a 20 jugadores cada uno. Se divide el campo en dos partes mediante una línea central, donde se encuentra el árbitro. A unos 2 m. y a ambos lados de dicha línea se colocan los equipos. Al fondo de cada equipo existe una línea que delimita su zona de defensa. Un equipo se le llama cara y el otro cruz. El árbitro arroja una moneda al aire y al caer dará la voz de cara o cruz según la parte de la moneda que haya quedado hacia arriba. Si sale cara, el equipo

correspondiente debe salir corriendo en dirección al equipo contrario, que tratará de refugiarse en su zona de defensa. Todos los cogidos antes de llegar al refugio quedarán presos en la zona de defensa del equipo cara. Si sale cruz, se realiza lo mismo, pero en sentido contrario. Con objeto de que los prisioneros de uno y otro bando no se queden inactivos se pueden hacer intercambios. Fuente: ("La escuela en acción", suplemento de la revista El Magisterio Español (1934-35) en Méndez.1999:8)

### **El Ratón y el Gato**

Desarrollo: Se echa a suertes para ver quién cumplirá la función de ratón. Los demás forman un corro cogidos por las manos y levantan los brazos para que el perseguidor y el perseguido puedan pasar entre ellos. El ratón comienza a andar por detrás de los jugadores y cuando crea conveniente tocará en la espalda a uno de ellos, que automáticamente se convierte en gato. Éste debe perseguir al ratón en sus desplazamientos zigzagueantes pasando por debajo de los brazos de los demás y tratar de capturarlo.

El ratón está obligado a seguir el mismo itinerario que el gato. Si lo incumple, vuelve a su posición y el ratón procederá a elegir un nuevo perseguidor. Si, por el contrario, el gato consigue atrapar al ratón, intercambian sus funciones. Fuente: ("La escuela en acción", suplemento de la revista El Magisterio Español (1934-35). En Méndez.1999:8,9)

### **Mudos y Adivinos**

Desarrollo: Todos los jugadores se colocan tras una línea y por turno van tirando sus piedras hacia otra línea con objeto de acercarse lo más posible a ella, pero sin rebasarla. Los tres jugadores cuyos cantos queden más cerca de la línea formarán el grupo de los mudos. En caso de que hubiera empate para determinar los tres primeros puestos, los implicados volverían a tirar sus piedras para deshacer la

igualdad. Los restantes (excepto los descalificados por sobrepasar la línea), pasarán a formar el grupo de los adivinos.

A continuación los adivinos se reúnen en un lugar apartado para concretar una acción (por ejemplo, lavarse la cara, montar en bici, transportar un herido...), y sin decir nada, sólo mediante mímica, deben hacerla entender al resto de los jugadores.

Si alguno de los adivinos consigue descubrir la acción pasa al grupo de los mudos, que irá aumentando el grado de dificultad de las acciones. Por el contrario, si algún mudo, por equivocación, pronuncia cualquier palabra o emite un sonido durante su representación, pasará automáticamente a pertenecer al grupo de los adivinos.

Cuando se llegue a un número preestablecido de adivinos que han de quedar para suspender esa partida, se vuelve a iniciar el juego. ("La escuela en acción", suplemento de la revista El Magisterio Español (1934-35). En Méndez.1999:5)

Es importante resaltar que para este autor los juegos tradicionales son del fruto del paso del tiempo adaptados a las características socioeconómicas del lugar y tamizadas por mentes creativas y dinámicas. Su transmisión es principalmente oral, las cuales se mantienen latentes de generación en generación y en constante evolución, estos son rescatados por la memoria de los adultos para ser revividos por los niños, aquí no es extraño que estos tengan cambios dependiendo el lugar y el momento en el que hayan sido puestos en práctica.

Es decir la vida de un juego sigue diferentes rumbos y ritmos. A veces van apareciendo en plazas y calles por oleadas como si se tratara de modas planificadas. En otras ocasiones aletargados como vivencias de nuestros antepasados en espera de su momento, de una oportunidad.

Tal es la razón que en Colombia, en el Distrito de Santa Marta y especialmente en el Corregimiento de Taganga se vivencia las manifestaciones lúdicas, intentando proveer oportunidad a la cultura de dar luz y que brille por su tradición, memoria e

identidad. Es así como se intenta encontrar el momento en el que el juego es el protagonista de su propio argumento y de lo necesario que es este en las regiones de nuestro país, por consiguiente se busca esos antecedentes que le dieron protagonismo a Colombia y Santa Marta en el juego, reflejados en el área de estudio.

### **3.1 ANTECEDENTES DE JUEGOS EN COLOMBIA, SANTA MARTA Y TAGANGA**

Colombia ha sido tierra de indígenas, así lo demuestran la cantidad de vestigios correspondientes a asentamientos prehispánicos que se encuentran a lo largo y ancho del territorio, lo que ha hecho de este país, poseedor de una diversidad cultural, tradiciones e identidad, donde la memoria y el lenguaje van jugando un papel en la transmisión de los saberes, costumbres de generación a generación, es así como se agrega el elemento juego y las formas dinámicas de diversión, en donde no es de ahora, sino que datan de tiempo atrás.

Los juegos en Colombia han sido marcados por las tradiciones de cada región, su manera de pensar, hablar y ser, esto llega a convertirlos no en propios, pero sí en juegos del lugar, pues los adecuan o inventan según la necesidad de hacer cosas diferentes para alimentar su diversión diaria.

También se tendría que decir que los juegos según la región donde se práctica son modificados tanto en el nombre como en la forma de jugarlos.

Con el tiempo se ha observado y descubierto que los juegos en Colombia están llenos de vida, de tradición, de gente nutriendo con risas esas horas, amigos tratando de mantener vivos los recuerdos y lo enseñado.

Hay diversidad de juegos, de niños, niñas, en la calle, en la escuela, solos o en grupo, la finalidad es la diversión, es olvidarse de las cosas diarias.

En los juegos se observa el liderazgo, compañerismo, la amistad, el amor, el respeto, la honestidad, la solidaridad, en fin son tantos los valores que se representan en las personas, que les ayudan a mantenerse siempre sinceros y crecer en su interior.

Es decir dentro de los juegos hay una cantidad de aspectos motrices, emocionales, tradiciones, populares que ayuda tanto a los practicantes como a la población.

Lo que se pretende con los resultados de esta investigación, es ver el juego, como algo más que esto, es verlo como ese fomentador de tradición, extendido de generación a generación, para un crecimiento personal en donde los niños descubran la capacidad de conseguir y luchar por lo que quieren.

En los juegos, lo único que importa es la diversión del momento y la tradición del futuro.

Por tal razón se expondrá como primera instancia los juegos que han formado tradición en Colombia, seguido de la región trabajada y por último en la localidad situada del informe.

### **Juegos en Colombia:**

Lazo – saltar cuerda	“Cogelado”
Peregrina – golosa	La lleva – chucha cogida
Yermis - yerbi	Trompo
Escondite	Carrera de sacos o costales
Jakces - catapiz	Policías y ladrones
Ponchado	Coca

Tejo – turmequé. Casi el único deporte autóctono en Colombia origen en Boyacá en época de los indígenas hace más de 500 años

¿El lobo esta?

El gato y el ratón

El puente está quebrado o pasa el rey

La vieja Inés – el ángel o el diablo o las cintas

La yuca

Arroz con leche

Materile lire ro

Juegos de Hogar:

La mamá

La mamá y el papá

La visita

Disfraces

Juegos callejeros o en grupo:

La lleva

Escondidas

Caliente – frio – la correíta

Pata sola – golosa – peregrina

Penitencias aquellos que hacen trampa en el juego

Tingo tingo tango

Trabalenguas, adivinanzas



**(RIBERO Giraldo Haydee, 2011)**

Hay juegos que por su razón de ser son del momento, son imaginarios que se vuelven realidad.

### **Santa Marta**

Aproximadamente en el año 1956 – 1957, en Santa Marta se lleva a cabo comandado por José Alzamora, más conocido como Pepe Alzamora Juegos deportivos náuticos que daban como finalidad la recreación de algunos amigos e incentivar los juegos deportivos en los chicos de Santa Marta, después de ello se oficializa las Fiestas del Mar presentando juegos náuticos o competencias.

Es así como el desarrollo de estos juegos se dio cuando quince muchachos apostaban a nadar en la bahía de Santa Marta un sábado en la tarde: estaban Jaime Beteman, Carlos Beteman, Max Pasila, Rubén Parodi, Melchor Correa Willy Granados, del Ancón Rafael Cortes, entre otros.

Al ver estos jóvenes competir se le ocurrió al señor Alzamora organizar a los jóvenes por clubes de natación y competir. Sus nombres eran el club de los Tiburones y los Delfines, luego de esto, el señor José Alzamora consiguió entradas de cine que daría como premio a los clubes.

Luego de hacerse cargo de los clubes Álvaro Diagramados Travesero y el señor Pepe le manifiesta a los jóvenes que habrá una celebración en la playa el 29 de julio donde se requiere la presencia de ellos para competir en; 100, 400 y 1500 metros estilo libre. Como había mucha música en la orilla del mar, llegaron muchas personas, entre esos un oficial de marina Francisco Ospina Navia, a este señor le encantó lo que había hecho Pepe y la idea ahora era de organizar algo más grande y comenzaron a planear lo que iban hacer al año siguiente.

En 1958 hubo el primer festival acuático nacional el 12 de octubre de ese año e invitaron a los clubes de: los Lagartos de Bogotá, los de Barrancabermeja, Laguna

de San Silvestres de Bucaramanga, Esquiadoras de Santa Marta. En natación Santa Marta, Barranquilla, Cartagena y Medellín. En carrera de lancha de motor Barranquilla, Santa Marta, Cartagena y en deportes tradicionales autóctonos de los pescadores, estaban competencias de canaleta, remo, duelos entre piratas y para estos invitaron a la Ciénaga Grande de Santa Marta, Gaira, Taganga y Santa Marta.

Fue tanto el éxito de este primer festival que llegaron noticias a Bogotá a Emilio J Bermúdez, a la oficina de turismo, después de ello enviaron una carta felicitándolos, luego se dirigió hacia Santa Marta para que se montase la oficina de turismo y no muriera la idea que tuvieron. Pasaron muchas cosas, pero a la final el resultado de esto fue que al año siguiente las fiestas del mar fueron inauguradas con juegos deportivos náuticos y sirenas del mar.

Entrevista a José Alzamora (Pepe), el 2 de julio de 2013. Conversación sobre juegos en Santa Marta.

Por otro lado y en esa misma línea de antecedentes en el departamento, se dio



Ilustración 8: Foto tomada al periódico Hoy Diario del Magdalena. 13 de marzo 2014. Biblioteca Cajamag

lugar el 20 de febrero de 1997 los juegos deportivos de integración indígena Tayrona en Minca, La misión de este proyecto fue el fomentar el deporte y la recreación como integración, con el propósito de mejorar la calidad de vida de los habitantes de las comunidades indígenas en los Departamentos de

Cesar y Guajira, pero sobre todo en el

Magdalena. Proyectando la creación de los juegos indígenas de la Sierra Nevada de Santa Marta. Con el fin de lograr una mejor integración entre estas comunidades.

El objetivo general fue afianzar el enfoque recreativo del deporte como actividad



*Ilustración 9: Foto tomada al periódico Hoy Diario del Magdalena. 13 de marzo 2014. Biblioteca Cajamag*

positiva y transformadora para el disfrute pleno de la vida, la alegría, la fe, la confianza, la solidaridad, la autorrealización, el deseo de superación de los juegos indígenas en la Sierra Nevada de Santa Marta, con la participación de las culturas Kogis, Arhuacos, Arsanios, Kancuamos, Chimilas y con la asistencia de los hermanos indígenas del Cesar, la Guajira y Magdalena que conforman la

Sierra Nevada de Santa Marta.

Periódicos consultados en la biblioteca de CAJAMAG el día 6 de febrero de 2014.  
Juegos deportivos de integración Indígena.

Es notable ver que los juegos han sido partes del departamento, fomentando con ellos la tradición cultural y la unidad que se pretendía tener.

## Taganga



*Ilustración 10: Taganga Magdalena.*

En el Corregimiento de Taganga se ha encontrado cantidad de opiniones con referente a los juegos tradicionales, la idea desde el principio fue indagar sobre esos elementos netamente culturales que hacen del lugar uno lleno de tradición y vivencias que se consiguen con el pasar de los años, en todo lo escuchado se nota la desvalorización y el intento por la reconstrucción de ese elemento investigado.

Por ejemplo, en conversaciones expresan que cuando niños se la pasaban jugando con los amiguitos y no había tanta inseguridad como la hay ahora, los juegos practicados era la lleva, el yerbi con bola de papel, el congelado, el fucilao, el futbol, el turro, el caballito, mientras que los adultos jugaban con barajas, como el truco, el tute, la 21, entre otros, la dama china y el ajedrez, esto se complementa con los pescadores que en sus tiempos de faenas tenían espacios para jugar el dominó, el siglo o macana y cartas, pues estos son sus aliados en el transcurso del día.

Taganga ha sido expresado y entendido por las tradiciones que llevan a cuesta, un pueblo de costumbres arraigadas a los pobladores, con ganas de cada día exponerlas ante la comunidad.

Es decir, los juegos en toda sociedad ha tomado lugar importante, y Taganga no podía quedar atrás en este punto, pues son ellos los que le dan la diversión, los que sin preguntar le han dado costumbres y tradiciones al poblado, a las invenciones que estos han tenido para crecer como personas y ser felices.

Los juegos sin duda alguna, son elementos formadores en la sociedad que coexisten en ella para mantener vivos recuerdos, diversión y aprendizaje.

### 3.2 Cómo Ha Sido El Juego Y Qué Influencias Ha Tenido.

#### Como Se Ve El Juego En Taganga



Se ha observado que el juego en esta localidad es visto como aquel portador de diversión, de trabajo, de tradición, cultura y de cohesión social, ayudando con esto a crear nuevos símbolos para la interpretación de la misma, pues ayuda a entender las diferentes dinámicas que en este se viven, ayudando a ser portadoras de memoria y costumbres.

El truco y el dominó no son simplemente para pasar el tiempo, o una alternativa de ocio, es visto como una herramienta de trabajo, para esperar tanto tiempo aquel cardumen de peces y el llamado del “Yao” que es el estado de alerta. El juego por tal es considerado como una herramienta de pesca que genera tradición.

*Ilustración 11: Foto niños jugando. Cumpleaños Casa del Patrimonio. 27 de marzo 2014.*

Bueno es anotar que los juegos son de circunstancia o momentos que se realizan según su contexto, los velorios son uno de ellos, donde el ejercicio del mismo es de tradición, pues ellos son la compañía de los niños mientras esperan a los padres que acompañan en su dolor a sus amigos. Por ejemplo, el juego del gusanito por ser un juego silencioso, se lleva a cabo en esos momentos, (La idea era formar una hilera con todos los niños, poner sus manos en la parte de atrás para pasar una piedra, junto con esto van entonando; tu tripita tu cala la, tú que la tienes dámela acá) es importante resaltar que estas son las estrategias de acompañamiento para no dormirse o aburrirse. Estos marcaron la niñez de muchos jóvenes pues no concebían el dolor de la pérdida del familiar.

La actividad puntual del juego es la diversión, es el sentirse libre, es interactuar con la comunidad, formar tradición y memoria con el pasar del tiempo.

Los contextos del juego van cambiando, estos son afectados, porque hoy en día a los niños sus horas de salida son restringidas y hasta altas horas de la noche no pueden estar por las calles, ya que los factores de riesgos contra su vida pueden ser mayor. Literalmente hay vemos el juego afectado, paulatinamente cambiado por distintos factores de la comunidad, perdiendo muchas veces el ejercicio tradicional o de tradición que en este se vive.

Otros de los aspectos contenidos en el juego es que son escuela de valores, en donde el liderazgo, el ejercicio de comunidad, perfila a todos los jugadores como honestos o no, pues sencillamente pueden hacer trampa. Por lo menos en el juego de la piedrecita uno podría hacer trampa, pero está en juego la verdad y el compañerismo. En el juego el fusilado lo podía quemar y esto afectaba la integridad del compañero.

*Según Huizinga, {...} el jugador que infringe las reglas del juego o se sustrae de ellas es un “aguafiestas” un (estropeajuegos). El “aguafiestas” es cosa muy distinta al jugador tramposo. Este como que juega y reconoce,*



*por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan ante su pecado que al “aguafiestas” porque este les deshace su mundo mágico y por eso es expulsado. En el mundo los tramposos salen mejor librados que los aguafiestas. {...} (Huizinga, 1972; 25)*

Esta cita demuestra que el juego tiene en sí, una sustancia implícita determinante en el mágico mundo de este y unas reglas fijas para cualquier juego empleando.

## **Influencias**

Sin duda alguna se tendría que hablar de la influencia de extranjeros en la tradición de Taganga en cuestión de juegos, ahora los niños no solo están pensando en el juego, sino en cómo rebuscarse con el turismo, que le pueden vender, sacar o quitar al visitante, el fin es tener cualquier ganancia económica para el bienestar.

Ahora el juego de noche es afectado, ya no se divierten como antes, las calles eran seguras, todos se conocían con todos y el peligro no era palabra que se cruzará por la mente de los padres, en cambio ahora son demasiados protectores y prefiere que jueguen en la casa, solo o con sus amigos.

Antes las jornadas de juego eran desde las cinco o seis de la tarde hasta las ocho de la noche y regresaban tranquilos a casa, ahora todo ha cambiado. El sector de la iglesia y de la cancha antes solían estar llenos de niños y jugar, ahora de vez en cuando se ven grupos de niños jugando, hablando o tratando de conquistar a una chica.

Actualmente los juegos se han trasladado a las casas con muñecas, carros. La era de las nuevas tecnologías, los computadores y la tablet son el diario vivir de algunos niños, no cabe duda que se divierten, pero está llena superficialidad.

Se podría decir que unas de las razones por la cual todo esto pasa son porque los padres muchas veces no comunican por medio de la palabra la tradición de los juegos a los pequeños.

#### **4.4 Esquemmatización y descripción de Juegos en Taganga**

**Nota:** Los colores son para distinguir cada una de las categorías de juegos encontrados y expuestos. Juegos autóctonos, juegos tradicionales y juegos populares

El color salmón o naranja, representará los Juegos Autóctonos. Los cuales hablará de aquellos juegos propios del Corregimiento de Taganga

El color verde: representará los Juegos Tradicionales. Este es el que está arraigado en una determinada cultura, no importando si son presentes en otras partes del país o no.

El color azul, representará los Juegos Populares. Es decir, lo practicado por la masa de la población, así los juegos también se vean en otras partes del país.

**Cabe decir que los colores escogidos son subjetivos y no representa como tal la categoría puesta en ellos, son meramente para hacer diferencia a la hora de explicar o detallar por medio de un color los juegos.**





**Tabla 1. Juegos autóctonos de Taganga, Santa Marta Magdalena.**

Juegos Autóctonos	Espacio de juego	Reglas del juego	Número de Participantes	Población quien lo juega	Función de juego	Elementos de uso	Duración del juego
<b>El Mico</b>	Playa	Guardar la distancia estipulada al inicio del juego	Indefinido	Adultos – adultos mayores	Juego de faena para calentarse después de salir del mar	Un pedazo de madera, y piedras	Indefinido
<b>Futbol con bola de trapo</b>	Playa Calles del poblado	No coger el balón con las manos en el juego. No agredir a los jugadores	5 a 10 personas	Juego de niños y adolescentes	Compañerismo, integración y diversión entre los jugadores	Retazos de tela, cabuya para amarrar la bola	Una o dos horas, según como quieran los jugadores
<b>Ver la cola al pescado</b>	Punta de algún cerro	El más ágil	Indefinido	Niños - jóvenes	Estar atentos y observar para ganar	Ninguno	Indefinido
<b>La piedrita blanca</b>	Mar	Ninguna	Indefinido	Niños - jóvenes - Adultos	Agilidad en los jugadores	Una piedra blanca	Indefinido
<b>Ya te vi</b>	En la calle	Contar hasta el número estipulado	Hasta 10 o 15 personas	Niños - jóvenes	Destreza en los participantes	Ninguno	Una o dos horas
<b>La vuelta Colombia</b>	En la playa o en el pueblo.		4 a 6 personas	Jóvenes – adultos	Conocer cosas de las distintas regiones	Fichas, dados y el juego hecho en madera	Una hora



<b>Trompo de calabazo</b>	Calle	Ninguna	Individual	Niños – Jóvenes – adultos	Diversión y dinamismo	Totumo, palos y cabuya	Indefinido
<b>El burriquito</b>	Espacios abiertos	Ninguna	Grupal	Niños – Jóvenes – adultos	Trabajar en grupo y llegar a la meta	Ninguno	Indefinido
<b>Botellón</b>	Espacios abiertos	Ninguna	Grupal	Niños – Jóvenes – adultos	Trabajar en grupo y llegar a la meta	Ninguno	Indefinido
<b>Taqui taqui</b>	Calle	Ninguna	Individual	Niños – Jóvenes – adultos	Intentar que su palo llegue alto	Palos	Indefinido
<b>El ranchito de Luis Vázquez</b>	En el cerro	Ninguna	Grupal	Niños – Jóvenes – adultos	Hacer la mayor cantidad de bolas de barro y tirar a los otros jugadores	Arena	Indefinido

**Mico:** este juego consiste en colocar un retazo de madera aproximadamente a 100

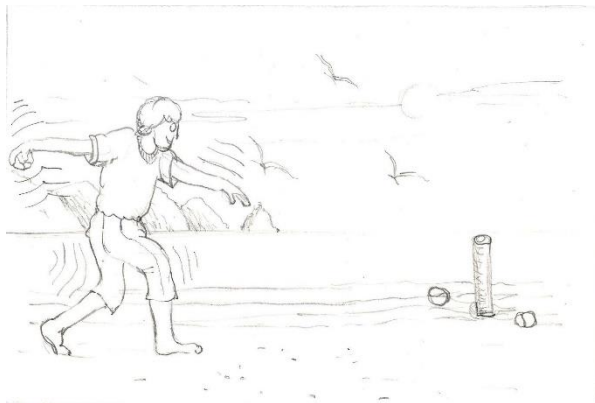


Ilustración 12: Juego el Mico. Dibujado por: Rene Escorcía 15 agosto de 2014.

metros de distancia de los jugadores, luego cada uno de ellos buscará rocas o piedras para lanzarlas en dirección a la madera con fuerza, tratando de acercarse al objetivo y así ganar.

El juego era de playa, mientras esperaban que las redes se llenaran, su actividad física aumentaba, además tenía otro fin, calentarse del frío que

hacia al salir del mar. Pues en el transcurso del día los pescadores se turnaban para sumergirse y observar que el pez entrara al chinchorro.

Hoy en día este juego es comparado por los mismos habitantes con el turmequé o tejo, por su semejanza al tirar un objeto hacia el objetivo, sin embargo expresan que en los tiempos que se jugaba era difícil el acceso al poblado para que este fuera copiado o influenciado por otros habitantes de la región donde este es oriundo, de todas maneras no se puede descartar cualquier influencia. De igual forma, los habitantes de Taganga afirman que es un juego autóctono y aunque se parezca al tejo es un legado y una invención de los pescadores de tiempo atrás.



Ilustración 13: Juego futbol con bola de trapo. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

**Futbol con bola de trapo:** el futbol es un juego tradicional en muchas partes del país, pero lo que es diferente son las formas y los elementos que en este se empleen. Por tal razón, en este caso, el futbol era jugado con balones no convencionales pues eran fabricados por ellos mismos con retazos de tela que quedaban en sus

casas y así fomentar la diversión en las playas mientras esperaban que las redes se llenaran o en el pueblo por las tardes para divertirse con sus amigos. Las reglas eran del momento o las características del fútbol.

**Ver la cola del pescao:** este juego era realizado en las horas de faena, los niños cuando iban acompañando a sus padres a pescar ellos se entretenían con cualquier cosa y unas de esas entretenimientos era subir al cerro y el que primero viera la cola del pescado era el ganador. Podría ser un juego sin fin, pues peces habían muchos.

**La piedrita blanca:** este juego consiste en buscar una piedra blanca (esta es para



Ilustración 14: La piedrita blanca. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

ver el reflejo al tirarla al mar y luego poder buscarla), al ya tenerla esta es lanzada con fuerza al mar y el que la hallara primero ese ganaba.

Los niños con su gran imaginación inventan juegos de acuerdo a los elementos, cosas o situaciones que encontraban en el lugar donde realizar la actividad. Aunque son juegos inventados por niños, se han

puesto en la columna de juegos autóctonos por el medio donde jugaban. Lugar emblemático y tradicional, es decir el mar o la playa, por tal razón se hace mención de estos tipos de juegos.

**Ya te vi:** en este juego los niños escogían un jugador quien debía encontrar a los otros niños que jugaban, al verlos gritaban ¡ya te vi!

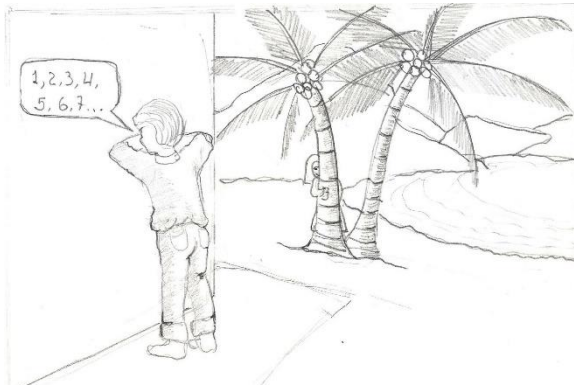


Ilustración 15: Juego ya te vi. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

Este juego es muy parecido al escondite, cambia el nombre, y los tiempos donde se jugaba. Pero la finalidad sigue siendo la misma.

**La vuelta Colombia:** este juego se llevaba a cabo en el pueblo para diversión y en las playas en la espera de la pesca. Primero se clasificaban a los jugadores cada uno con su etapa, con referente a esto era el comienzo del juego, quien iba primero, segundo y así sucesivamente, después de ello cada jugador debe de llevar un número o color distintivo para identificarse de los otros jugadores, el recorrido tiene meta, volante y premio de montaña para todo aquel que logre pasar dentro del tiempo de competencia, cuando la tapa se sale del recorrido, pista, o carretera el jugador deberá de regresar al punto de donde se hizo el impulso anterior, esto cada vez que se salga de la pista, si se presenta empates, en la final se hará una ronda entre los jugadores involucrados.

**Trompo de calabazo:** este juego era hecho por los propios habitantes de Taganga,

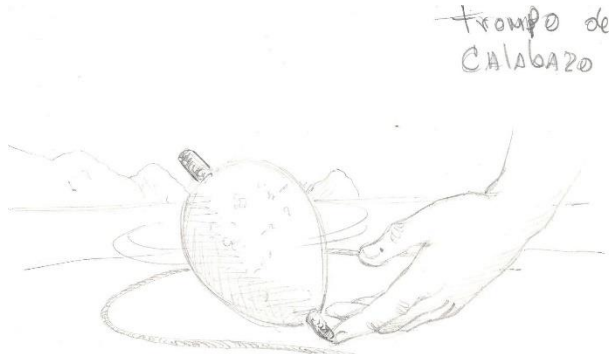


Ilustración 16: Juego con el Trompo de Calabazo. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

cogían un calabazo, madera y cabuya o algo para poder amarrar, después de esto lo armaban y jugaban con él, como decían ellos, hasta el fin del mundo, pues habían veces llegaban hasta la otra calle con el trompo.

**El burriquito:** este juego es de carrera, equipo por dos personas, una debe cargar



Ilustración 17: Juego el burriquito. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

a la otra en la espalda y salir corriendo por la pista hecha de personas alrededor. El primero en llegar gana la carrera.

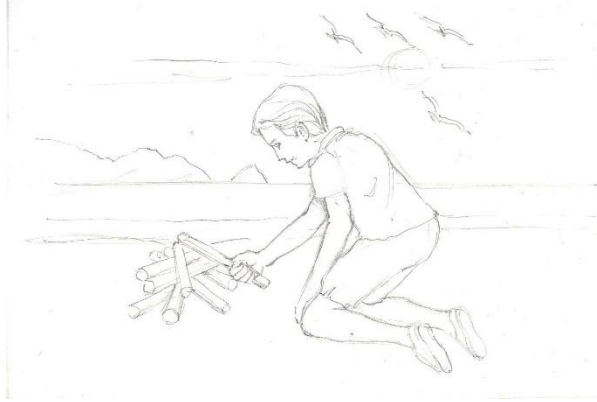
**El Botellón:** este juego es con obstáculo de personas, estas hacen una fila



Ilustración 18: Juego el botellón. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

guardando cierta distancia uno del otro. Luego el jugador que intentará saltar por encima de las personas toma distancia y la fila de personas dobla su cuerpo un poco hacia adentro como si se fueran a enrollar para que el otro jugador pase por encima de ellos.

**Taqui taqui:** en este juego se necesita tres varas pequeñas, dos de ellas se colocan



en cruz y la otra la tiene el jugador, la idea del juego es que el que tiene la varita golpee a las que están en el piso con fuerza para que estas se eleven y alcancen una distancia que les permitan ganar.

*Ilustración 19: Juego taqui taqui. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2015.*

**El ranchito de Luis Vásquez:** este ranchito quedaba en unos de los cerros de Taganga, los niños decían, vamos al ranchito de Luis Vásquez y sabían que debían estar preparados para la guerra de bolas de barro, al terminar el juego quedaban rojos por la pigmentación de la tierra y salían corriendo antes que llegara el dueño de casa para que no los regañaran. Los padres sabían que venían del cerro solo con ver como habían quedado.

**Tabla 2. Juegos Tradicionales, Taganga. Santa Marta Magdalena.**

Tipo juego	Espacio de juego	Reglas de juego	Número de participantes	Población quien lo juega	Función del juego	Elementos de uso	Duración del juego
<b>Tute</b>	Playa– pueblo	Sumar el mayor número de puntos	2 a 4 personas	Jóvenes – adultos - adulto mayor	Apuesta, destreza	Madera, piedras	Indefinido
<b>El truco</b>	Playa– pueblo	Sumar el mayor número de puntos	2 a 4 personas	Jóvenes – adultos – adulto mayor	Apuesta, diversión	Baraja española	Indefinido
<b>Domino</b>	Playa– pueblo	No quedar con fichas	2 a 4 personas	Jóvenes – adultos - adulto mayor	Apuestas, diversión	Fichas de dominó	Indefinido
<b>Siglo</b>	Playa– pueblo	No pasarse del 100	2 a 10 personas	Jóvenes – adultos - adulto mayor	Apuestas, diversión	Fichas de siglo o macana	Indefinido
<b>Damas</b>	Playa– pueblo	Tratar de llegar al otro lado del tablero con las fichas	2 personas	Jóvenes – adultos - adulto mayor	Apuestas, diversión	Fichas de redondas de damas, tablero de juego	Indefinido





<b>Damas Chinas</b>	Playa– pueblo	Llegar a un lado de la estrella diferente al suyo	2 a 6 personas	Jóvenes – adultos - adulto mayor	Apuestas, diversión	Bolitas pequeñas y el tablero con la estrella	Indefinido
<b>La cuarta</b>	Playa– pueblo	Ninguna	Indefinido	Jóvenes – adultos	Apuestas, diversión	Monedas	Indefinido
<b>El turro</b>	Pueblo	Ninguna	Indefinido	Niños – Jóvenes	Diversión	Un tarro vacío, checas y balón	Indefinido
<b>Carrumba</b>	Playa– pueblo	Ninguna	2 a 4 personas	Niños - Jóvenes – adultos	Diversión	Cabuya y checas	Indefinido
<b>El televisor</b>	Pueblo	Llegar y estar dentro del televisor	5 a 12 personas	Niños – Jóvenes	Diversión	Ninguno	Indefinido
<b>Compañero cimarrón</b>	Pueblo	Ninguna	5 a 12 personas	Niños – Jóvenes	Diversión	Ninguno	Indefinido
<b>Calillita fumaa</b>	Pueblo	Ninguna	5 a 12 personas	Niños – Jóvenes	Diversión	Ninguno	Indefinido
<b>El ranchito</b>	Cerros	Ninguna	Indefinido	Niños – Jóvenes	Diversión	Materiales como madera, clavos, carpas	Indefinido



<b>La comidita</b>	Pueblo- cerros	Ninguna	Indefinido	Niños	Diversión	Ollas, y alimentos para cocinar	Indefinido
<b>El cayuquito</b>	Pueblo	Ninguna	Indefinido	Niños	Diversión	Una caneca vacía y vieja y cabuya	Indefinido

Muchos de los juegos expuestos en la tabla, tiene un origen y unas formas de juego, para esto se utilizará otro tipo de ayudas para explicar cada uno de ellos, pues a la hora de las entrevista y de la explicación de los juegos se volvió compleja y difícil de transcribir.

**El tute:** Es uno de los juegos de baraja española más populares. Su origen es italiano (la baraja italiana es muy similar a la española). El Tute es el juego que da nombre a toda una familia de juegos en los que se trata de ir consiguiendo bazas, con un palo dominante o palo de triunfo. A su vez el juego tiene múltiples variantes.

**Descripción.** Se trata de un juego de baraja española de 40 cartas.



*Ilustración 20: Señor Silvano Garay, (El Cachi). Explicando el juego tute. 27 de marzo de 2014. Casa del Patrimonio.*

Puede jugarse entre 2, 3 o 4 personas. Sin duda la modalidad más empleada es entre 2 o 4 personas. Jugándose entre cuatro se juega por parejas.

Se explicarán aquí las reglas del tute por parejas, por ser el más practicado, y dado que las de las otras variantes pueden ser enunciadas y entendidas en función de las de éste.

En la versión del juego de Ludoteca.com se da la posibilidad de jugar partidas de diferente duración: a ganar 2, 4, 6 u 8 puntos

**Objetivo del juego.** El objetivo general del juego es conseguir ganar el número de puntos/manos pactadas inicialmente antes que los otros jugadores, y el objetivo concreto para ganar cada una de esas manos es sumar el mayor número de puntos posible con las cartas ganadas en cada baza. Habrá que intentar llevarse un gran número de bazas pero bazas con cartas de la puntuación más alta posible. A estos efectos el valor de cada carta es el que sigue: As (11 puntos), Tres (10 puntos), Rey

(4 puntos), Caballo (3 puntos) y Sota<sup>6</sup> (2 puntos). El resto de cartas no tienen valor puntuable.

Existe una jerarquía entre las cartas de un mismo palo de cara a saber cuál es la carta que vence en cada una de las bazas. Es la siguiente, de mayor a menor: As, Tres, Rey, Caballo, Sota o Bastón, Siete, Seis, Cinco, Cuatro y Dos. A su vez existe una jerarquía entre palos: el palo de mayor rango es el de triunfo (cambia en cada mano), en segundo lugar está el palo de salida (cambia en cada baza), y finalmente están los dos palos restantes.

**Desarrollo del juego.** Comienzo de la partida y de cada una de las manos

En cada mano el que reparte dará a cortar la baraja al jugador situado a su izquierda, y seguidamente repartirá todas las cartas de la baraja entre los cuatro jugadores una a una y de izquierda a derecha. Cuando haya terminado de repartir, enseñará la última antes de quedársela para sí: esa carta será la que pinte, la que marque el triunfo en esa mano.

Excepcionalmente, en la primera mano siempre pintan oros, y el jugador que recibe el 2 de oros es mano.

Cada una de las manos consta de varias bazas, tantas como el número que resulta de dividir el número de cartas de la baraja entre el de jugadores que intervienen. En definitiva, una baza es el conjunto de cartas (una por cada jugador) que lanzan sobre el tapete los jugadores en su turno respectivo. Cada vez que se completa una baza habrá un jugador que la gana, que se la lleva.

**Jugar las cartas.** En cada mano, el que va de mano echará al centro del tapete una de sus cartas (la que él quiera), que será la que indique el palo de salida de esa

---

<sup>6</sup> Decima carta de cada palo de la baraja española, que tiene estampada la figura de un paje o infante

baza, y los demás, de izquierda a derecha, deberán echar una más cada uno, siguiendo las reglas siguientes:

Obligación de montar y de asistir: si un jugador, en su turno, tuviera cartas del palo de salida estará obligado a ASISTIR (echar carta de ese palo), y además, si pudiera, a MONTAR (echar una carta del palo de salida que supere a las cartas que están sobre el tapete).

Obligación de fallar: si un jugador, en su turno, no pudiera asistir (no tuviera carta del palo de salida) deberá FALLAR (echar una carta del palo de triunfo) siempre que superase a las que hubiera sobre el tapete.

Si un jugador no tuviera cartas para asistir ni para fallar superando las cartas del tapete, podrá entonces echar la carta que quiera.

La baza se la llevará el jugador que hubiera echado la carta más alta en la jerarquía arriba indicada.

En las bazas sucesivas, dentro de una misma mano, el jugador que se ha llevado la última baza es el que empezará lanzando la 1ª carta de la baza siguiente.

**Cánticos.** Durante el desarrollo de la mano, si un jugador tuviera el rey y el caballo de un mismo palo, podrá realizar un cántico, es lo que se denomina cantar las 40 (si se trata del caballo y el rey del palo de triunfo) o cantar las 20 (si se trata de rey y caballo de cualquier otro palo). Deberá indicar tal circunstancia precisando el palo en el que canta las 20 (20 en oros, copas, espadas o bastos) o si canta las 40 bastará que lo indique sin necesidad de indicar el palo, ya que en cada mano sólo existe un palo de triunfo.

Los cánticos asignan los tantos que indican sus nombres (20 ó 40) a efectos del recuento final de la mano.

El primer cántico deberán realizarlo los jugadores de una pareja inmediatamente después de llevarse la primera baza (dos cánticos simultáneos por pareja como máximo). Si tuvieran más cánticos deberán realizarlos en las siguientes bazas que ganen. En caso de tener las cartas precisas para poder realizar más de un cántico, las 40 deben cantarse antes que las 20.

Para llevar a cabo la acción de cantar debe pulsarse el icono del palo correspondiente. Este icono puede marcarse anticipadamente, de modo que el programa muestra el cante en cuanto es posible realizarlo.

Si un jugador tuviera los cuatro reyes o los cuatro caballos en la mano, podrá cantar TUTE tras haber ganado la primera baza de la pareja, no pudiendo realizar previamente ningún otro cántico. En este caso la mano finaliza inmediatamente y, previo acuerdo de los participantes, quien ha cantado tute logra una determinada cantidad de puntos, o incluso la partida completa.

**Puntuación por las bazas<sup>7</sup>.** Una vez que se han completado todas las bazas de una mano, se procederá al recuento de los puntos obtenidos por cada jugador en esa mano por las bazas ganadas, que se sumarán a los ya obtenidos por razón de los cánticos.

Los tantos serán sumados a todos los efectos por parejas.

La pareja que hubiera llevado la última baza de una mano sumará 10 tantos más (10 de últimas)

El número total de puntos que suman las cartas de la baraja es 120. Lógicamente, además, en todas las manos habrá 10 puntos de últimas. Por otro lado, el máximo de puntos posible por razón de los cánticos es 100.

---

<sup>7</sup> Numero de naipes que se utilizan en cada jugada y se echan sobre la mesa y que recoge el jugador que gana.

La pareja que obtenga mayor cantidad de tantos en una mano, será la que la gane y se le asignará un punto. En caso de empate a puntos, será la pareja que haya obtenido las 10 de últimas quien gane el punto. Si se superaran los 100 tantos se asignaran dos puntos a la pareja de cara al recuento de puntos necesarios para ganar una partida.

**Final de la partida.** La partida finaliza cuando una de las parejas alcanza o supera el número de manos ganadoras pactado previamente.

**Truco:** este juego es referenciado por los Tagangueros con la llegada de los españoles al poblado, desde ese momento se ha tomado como juego tradicional, complejo en su estructura, pero en esencia cargado de emoción y un ganador.



*Ilustración 21: Partida de juego el truco con el Señor Osvaldo Cantillo. 27 de marzo 2014. Casa del Patrimonio.*

Se explicará este juego de baraja española por medio de una definición expuesta y citada en este informe, pues en la explicación de la entrevista no se entiende muy bien los pasos y los valores de las cartas. Es decir la complejidad de este juego hace que referencie otras fuentes para la explicación del mismo.



*Ilustración 22: Partida de juego el truco con el Señor Nelson Ramiro Mattos. 27 de marzo 2014. Casa del Patrimonio.*

**Valor de las cartas y señas.** Las cartas más importantes tienen nombre específico y seña propia.

La variedad más extendida es la que se juega con 27 cartas y 4 jugadores, cuyo orden de importancia para jugarse los puntos al “truco” es el siguiente:



*Ilustración 23: Partida de juego el truco. 27 de marzo 2014. Casa del Patrimonio.*

As de espadas (ancho de espada) (cejas arriba) As de bastos (ancho de basto) (guiñar un ojo) Siete de espadas (manilla de espadas) (hacer una mueca hacia la derecha) Siete de oros (manilla de oros) (hacer una mueca hacia la izquierda) Los treses (morderse el labio) Los dos (un beso)

mal cartas o poco envite (se cierran los dos ojos)

En la modalidad balear. Principalmente la jerarquía cambia. Hay que añadir dos Piezas (peces) que son el amo (l'amo) y la dueña (sa madona) las cuales aparte de ganar al resto de cartas generan envites<sup>8</sup> (envits) con cualquier carta, 28 el amo, 27 la dueña más la carta en cuestión. Que quedan de la siguiente forma:

11 basto (ceja arriba) 10 oro (guiñar un ojo) As de espadas (lengua espada) (sacar lengua a la derecha) As de bastos (lengua de basto) (sacar lengua a la izquierda) Siete de espadas (manilla de espadas) (hacer una mueca hacia la derecha) Siete de oros (manilla de oros) (hacer una mueca hacia la izquierda) Los treses (morderse el labio) ases de copa y basto (Ases bordes) (levantar hombro) malas cartas o poco envites (se cierran los dos ojos)

Palacios del Sil el juego popular es de 6 jugadores, siendo una ronda en equipo (denominada en redondo) y otra ronda enfrentando de dos en dos a los jugadores (denominada de punta), alternativamente.

<sup>8</sup> Apuesta que se hace en el juego.



**Desarrollo del juego.** En el “truco”, hay dos formas de jugarse los puntos: al envideo (envit) y/o al truco (truc).

Para el envite se han de tener 2 cartas del mismo palo (si hay tres del mismo palo solo se cuentan las dos mayores), se suma su valor y se le añade veinte. En el caso de tener una carta de cada palo, se usa la de valor más alto (por ejemplo, un 7 de bastos sería 7 de envite, si no tienes más bastos). El máximo que se puede tener es 33 ( $6 + 7 + 20$ ) y el mínimo 1 (un 1 sin ligar).

Para empezar a jugar se reparten 3 cartas a cada jugador, si una de las cartas se voltea mientras se reparten el jugador que es mano de esa jugada es el que decidirá si se continua repartiendo los naipes, en caso contrario el que estaba dando perderá 2 puntos y pasará la mano (en ningún caso se cambiará el naipe que generó el mal don) también perderá 2 puntos aquel que dé más o menos de 3 naipes por jugador. Una vez tengan todas sus cartas, se le hacen las señas al compañero, se juega la primera ronda atendiendo a los valores de las cartas. El envite se lo deben jugar los segundos jugadores para aprovechar posibles vueltas, si no se lo juega nadie, esos puntos no cuentan para nadie.

No se puede trucar antes de finalizar la ronda de envites, en caso contrario se deberá pasar en espera de si algún otro jugador desea envidar.

La pareja que gana la primera ronda empieza la segunda y el que gana la segunda empieza la tercera, siempre el jugador que ha ganado de los 2. En el caso de empate la primera mano (se llama empardar cuando ambos jugadores juegan la misma carta con el mismo valor y ninguna de ellas decide la ronda Ej. tres de bastos y tres de copas, dos de espadas y dos de copas, once de oros y once de bastos, etc.) se decidirá por quien juegue la carta mayor en valor del truco en la segunda mano, si se vuelve a producir una empardada ganará quien tenga la carta de mayor valor del truco, si se produce la tercera empardada ganará el jugador que es mano del juego.

Los puntos del “truc” se pueden jugar en cualquier momento de la partida. Si una pareja quiere jugárselos, dice en voz alta “¡truco!” (“truque”), si la otra pareja cree que va a poder ganar dos de las tres rondas, puede aceptar la apuesta y contesta “quiero” o “lo veo”. Se puede seguir subiendo la apuesta con las exclamaciones: “retruco” (“retruque”), “vale cuatro” (“quatre val”) o “juego fuera” (“joc fora”) con la que se gana el juego. También está el “envido”, sumando dos cartas del mismo palo, otorgando dos puntos al ganador; “falta envido” igual que el “envido”, pero en lugar de dos puntos, sumas lo que le falta al otro para ganar.

**El envite (envit).** Puede ser aceptado, subido o no. Si es aceptado se juega y se lleva los puntos el ganador si no se acepta el que apostó se lleva cierto puntaje.

Jugada	Puntos para el ganador (en caso de que el rival vea la apuesta)	Puntos para el apostador (en caso de que el rival no vea la apuesta)
<b>Envido</b> ( <i>envide</i> )	2 piedras	1 piedra
<b>Vuelvo</b> ( <i>torne</i> )	4 piedras	2 piedras
<b>Envido</b> ( <i>envide</i> )	N piedras	Piedras acumuladas en el envida
<b>Envido hasta igualar</b>	Se juega la diferencia de piedras entre los jugadores siempre que estas no superen las que faltan	-
<b>La falta</b>	La cantidad de piedras que le faltan al contrario para terminar la cama.	1 piedra

En muchos lugares el juego se realiza con envido, real envido, falta envido, flor y contraflor, de igual forma se juega las subidas tal cual se mencionó pero en otros se acumulan los puntos por cuantos envidos o real envidos se canten Ej. Real

envido - real envido este canto aceptado vale 6 sino 3. El punto menor que puede tener un jugador es 1 y el mayor 33. El mal canto de los puntos en una mano, el castigo será la quitada de todos los puntos obtenidos en esa mano por el jugador que cantó mal (puntos ganados en el envido y truco). Todos los cantos mal pronunciados son válidos en una mesa Ej. Envida, truki, quieri o cualquier otro que tenga similitud al canto natural del juego.

### El “truc”

Jugada	Puntos para el ganador (en caso de que el rival vea la apuesta)	Puntos para el apostador (en caso de que el rival no vea la apuesta)
<b>Truco</b> ( <i>truque</i> )	2 piedras	1 piedra
<b>Retruco</b> ( <i>retruque</i> )	3 piedras	2 piedras
<b>Vale cuatro</b> ( <i>quatre val</i> )	4 piedras	3 piedras
<b>Juego fuera</b> ( <i>joc fora</i> )	La cama( se juega la partida)	4 piedras

Los pasos se pueden saltar en el envite tirando la falta directamente. Dependiendo del número de pasos será el número de piedras, en caso de no ir la pareja que no va pierde el número de piedras equivalente a la última apuesta aceptada. Tirando la falta directamente, sino te la ven te llevas una piedra.

En caso de un final apurado siempre valdrán más los puntos obtenidos en el envite que en el “truc”. Por lo que a falta de 1 piedra para cada pareja, ganará quien consiga el envite aunque pierda la ronda del “truc”. Buena suerte a todos en el juego.

**Variantes en las reglas.** Es totalmente ilegal hacer señas falsas para distraer al contrario, o inventarse nuevas señas que no son los estándares. Aun así, la palabra “truc” viene de trucarse las cartas y de mentir, este es un juego de mentirosos y amantes del negocio sucio. Mientras no engañes con las señas, puedes mentir todo lo que quieras y marear al contrario, de hecho esa es la clave, intentar conseguir que la pareja contraria crea algo de la cantidad de mentiras que se dicen a lo largo de la partida. Además, no es raro que la gente intente hacer trampas de todo tipo, así que hay que estar muy atento. Gana el juego aquel que llega a la máxima puntuación de 30 puntos, o más, finalizada la última mano. Si ambos jugadores llegan a más de 30 puntos luego de finalizada la última mano, ganará aquel que obtenga el mayor puntaje. En caso de empate se jugará una próxima mano hasta que la diferencia de puntos sea mayor a 2.

**Envite.** Un envido de 33 puntos, el más alto existente, aunque en el Truco Uruguayo el envido más alto es de 37 puntos.

Se produce cuando un jugador tiene dos cartas del mismo palo y envida. Esta parte del juego es cantada por los últimos jugadores con el fin de examinar las cartas y las posibles combinaciones del oponente. El envido más alto que se puede lograr es 33, y el más bajo (con dos naipes del mismo palo) es 20, ya que las sotas, caballos y reyes valen 0 pero tienen el puntaje base de 20 por ser de un mismo palo. Cuando hay tres cartas del mismo palo y no se está jugando con flor, se debe elegir la mejor combinación. En caso de que el jugador no cuente con dos naipes del mismo palo, el valor del envido es el valor numérico más alto de sus cartas, tomando en cuenta que las figuras valdrían 0.

**Truco.** El truco es el desafío en la jerarquía de las cartas. El orden es el siguiente:

1. As de espada (Ancho de espada)
2. As de basto (Ancho de basto)

3. Siete de espada
4. Siete de oro
5. Todos los Tres
6. Todos los Dos
7. Ases o Anchos falsos (Copa y Oro)
8. Reyes
9. Caballos
10. Sotas
11. Los otros sietes (Copa y Bastos)
12. Seises
13. Cincos
14. Cuatros

El "truco" vale 2 puntos, el "retruco" vale 3 puntos y el "vale cuatro", 4 puntos. Se puede responder con "quiero", con "no se quiere" o se puede "revirar" o "subir", es decir, aumentar los puntos en disputa respondiendo con la apuesta.

**La flor**<sup>9</sup> es una regla opcional y consiste en tener una mano con las 3 cartas de un mismo palo. Se dice la palabra en voz alta dentro de un verso o simplemente "flor" y vale 3 ó 7 puntos. También se puede apostar el partido completo diciendo contraflor arresto ("contraflor y al resto"). En la ronda que sale una flor no es válido jugar un envido. A diferencia del truco o el envido, no se puede mentir en tenerlo, al finalizar la mano debe mostrarse el juego obtenido o los puntos serán cedidos al

---

<sup>9</sup> Una flor de espadas, la de mayor puntuación posible.

jugador o equipo contrario. En el siguiente nivel. Sólo puede revirar el receptor del desafío. En caso de decir "no se quiere", la ronda se considera finalizada.

## Objetivo

Dependiendo a la variante que se juegue, para ganar se deben sumar una cantidad determinada de puntos, a veces se dividen en etapas. Por ejemplo la mayoría de los jugadores en Argentina juega partidas a 30 puntos (y suele jugarse al mejor de 3 partidos), esos 30 puntos suelen dividirse en 15 malos y 15 buenos. En otras regiones se juega a ganar 2 truques, que a su vez cada truke está formado por 2 zancas y cada zanca por 18 piedras.

Lo importante al definir cómo se dividen las etapas del truco es cuánto vale la "falta envido": los puntos que le faltan para ganar al equipo que va delante.

## Reglas

**Las picardías.** Muchas picardías se pueden utilizar en el truco. Las más conocidas son las siguientes:

**Señas falsas.** Consiste en hacer señas de distracción para confundir al rival, es decir, hacerle o hacerles pensar que uno tiene determinadas cartas cuando en realidad no. Debe hacerlo con astucia de modo tal que el rival piense que son dirigidas al compañero.

**"Hacerlos entrar".** Cuando uno posee una o más cartas buenas pueden intentar disimularla. Si por ejemplo tiene alguno de los dos anchos, y éste ya ganó la primera mano, tiene prácticamente asegurado el triunfo, por ello en la segunda mano se puede tirar una carta débil para engañarlo y así obtener muchos más puntos. Si se

tienen dos cartas fuertes se puede "regalar" la primera mano, para que cante el "truco" y entonces "retrucarle".

**"Irse a la pesca".** Cuando uno es mano y tiene un "envido" alto se puede "jugar callado" y tirar la primera carta, de esta forma si el rival nos envida (muchos jugadores cantan envido cuando el rival no lo hace, suponiendo que no debe tener buenos tantos) le reenvidamos y lo habremos "pescado". Es una práctica riesgosa, ya que si el rival también juega callado nos habremos "comido" los puntos, pero si se lo pesca se puede sacar mayor ventaja.

**"Achicarlo".** Si uno no tiene buenas cartas, el rival nos canta (ya sea truco o envido), y estamos perdiendo el partido, se puede correr el riesgo de retrucar o reenvidar buscando que el rival se achique; de ese modo le habremos robado puntos con cartas malas. Sin embargo es arriesgado, ya que nos pueden "enganchar" y sacarnos muchos más puntos.

**Las señas.** Hay una convención preestablecida para quienes no han sido parejas nunca o no desean hacerlo de otro modo, pero con la experiencia cada cual elige la manera de indicarle a su compañero las cartas que posee. En principio, hay que intentar que el oponente no vea las señas para que no se pueda formar una idea de las cartas que se tienen, pero esto también se puede usar como engaño ya que se puede permitir que vea una seña falsa, y se tenga una imagen completamente equivocada de la mano de su oponente. Esto hace al juego sumamente interesante.

- As de espada = cejas arriba
- As de basto = ojo guiñado
- Siete de espada = mueca con la boca hacia la derecha
- Siete de oro = mueca con la boca hacia la izquierda
- Tres = se muerde el labio inferior

- Dos = labios como dando un beso
- No tienes buenas cartas = dos ojos cerrados
- Con mucho puntaje para el envido = Mover la nariz
- Sin puntaje para el envido = Ojos cerrados

<b>Carta</b>	<b>Seña</b>
2 de la muestra	Cejas arriba
4 de la muestra	Beso
5 de la muestra	Labios superiores hacia arriba o fruncir la nariz
11 de la muestra	Guiño de ojo derecho
10 de la muestra	Guiño de ojo izquierdo
Los Dos	Soplar/Hinchar mofletes
1 de espada y 1 de basto	Mueca con la boca hacia la derecha
7 de espada y 7 de oro	Mueca con la boca hacia la izquierda
Los 3	Morder el labio inferior
Los 2 (Sin ser el de la muestra)	Abrir levemente la boca
1 de copa y oro	Sacar la lengua

Con el resto de las cartas, se cierra los ojos.



**La mentira.** Es muy común mentir en el juego, esperando que nadie se dé cuenta, tratando de sacar algún punto más. Un ejemplo bien práctico y fácil de entender, sería cantar los tantos mal, y tirar las cartas sobre el mazo esperando que los jugadores no se den cuenta de la trampa. Otra sería cantar, y dejar las cartas sobre el mazo sin mostrar la supuesta flor. Otra mentira frecuente consiste en tirar la carta más alta precisamente cuando ésta no gane, sólo para aparentar tener una superior. Esta jugada se denomina "Deutreada" y en general no se la realiza por ser poco efectiva.

**El error.** Es común "cantar" mal una jugada para intentar descubrir al oponente, como por ejemplo decir "bueno", "a ver", "dale" o "muestre" o "quiebro" en lugar de "quiero" que es lo único que vale. También se suele cantar mal en el envido, diciendo envido, o en vez de "falta envido", "falta un vidrio", "falta un vino". O "tuco" o "turco" en vez de "truco".

Por otro lado el vencedor tiene la obligación de "mostrar" al final las cartas con las que ganó el "tanto" o la "flor" (ya que si lo hiciera en el momento mostraría su juego). Si las cartas son entregadas al mazo, y no mostradas, se paga con los puntos obtenidos para el contrario y pierde la mano, aunque el mismo pueda ver las cartas si quedaron encima y deducir que eran ciertas, estas ya no son aceptadas. También puede suceder que un jugador mire las cartas que otro jugador tenía (terminada la mano) y que no las había jugado (porque la mano terminó por algún motivo antes de que lo hiciera); en ese caso el equipo o jugador al que le vieron las cartas se cobrará dos puntos, debido a que mirando las cartas del rival que no jugó, se puede saber su estrategia, aunque si el jugador quiere puede mostrar las cartas que no jugadas, pero no es conveniente.

**El dominó.** es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el revés marcando con pintas el número del cero al 6 jugando con las divisiones en los dos espacios que esta tiene. El juego completo de fichas de dominó consta normalmente de 28 piezas siendo la ficha más grande la de doble seis.



*Ilustración 24: Juego domino. 27 de marzo del 2014. Casa del Patrimonio.*

**Nombre de las fichas.** Las fichas con igual número de puntos en ambos cuadrados se conocen como dobles. Asimismo, las fichas con uno de los cuadrados sin puntos se llaman blancas y las que tienen un punto se conocen como pitos o unos. Así, con los dos, tres, cuatro y cinco hasta llegar a los seis. En otros lugares suelen ser nombrados Blanco (0), As (1), Dos (2), Tres (3), Cuadra (4), Quina (5) y Sena (6). El 6 doble se conoce en la costa colombiana como la mazorca y el cero doble como la pelá

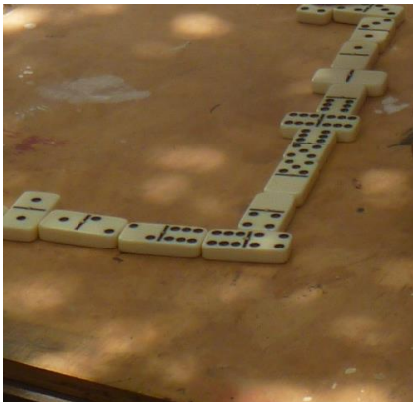
**Jugadores.** El dominó generalmente se juega con cuatro jugadores en solitario. En muchas ocasiones el juego de dominó se puede jugar con dos, cuatro, seis, ocho, diez o incluso doce personas y se tienen que dividir las fichas según la cantidad de jugadores. Regularmente se juega de 2 a 5 personas en el dominó clásico.

**Objetivo.** El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.

El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana.

La única seña válida en el juego del dominó es la "pensada". Cuando toca el turno de jugar, se tiene la opción de pensar durante un tiempo relativamente largo para hacerle entender al compañero que se tienen varias fichas del mismo número que va a tapar o que va a cuadrar. O por el contrario, jugar de inmediato, sin pensar, indica que no se tienen.

**Inicio del juego.** Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas, los miembros de cada pareja respectivamente.



Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se revuelven para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7, cuando juegan cuatro personas).

*Ilustración 25: Partida del juego dominó. 27 de marzo del 2014. Casa del Patrimonio.*

Hay varias maneras de empezar la primera ronda. Una es que empieza el jugador que tiene los seis dobles, la Marrana o la mazorca (como se le llama en algunos lugares de Colombia) y continúa el jugador situado a su derecha.

En las siguientes rondas, empezará el jugador a la derecha del que empezó la ronda anterior. Tiene que tirar un doble, y si no tiene, tirará una ficha cualquiera. Al finalizar la ronda, la persona que fue mano, le tocará revolver las fichas para la próxima mano.

Particularmente en la costa, en el lugar de estudio en las partidas en caso que algunos de los jugadores no tenga en la partida la pinta que se necesita al llegar su turno dice paso o da un golpe en la mesa con la ficha o la mano, esto significa que no tiene como jugar en esa vuelta.

**Final del juego.** La mano continúa hasta que se da alguna de las dos situaciones:

- Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el jugador se dice que dominó la partida.
- En caso de cierre, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, se atribuye el cierre al jugador que coloca la última ficha, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos. En caso de empate la norma común establece que no hay ganador y en el siguiente juego sale el jugador de turno, es decir, el siguiente al que salió en la partida actual; sin embargo en algunos países o regiones definen un ganador de acuerdo con una de las siguientes reglas:
  - El jugador o pareja que se le atribuye el cierre.

En cualquier caso la salida para el siguiente juego será la convenida previamente.

Por último se puede decir que en Taganga el hecho de jugar dominó representa en ellos la diversión en la espera de la pesca, con muchos gritos, burlas y demás hacen que el juego sea entretenido y fuera de lo común. Por lo bullosos que suelen ser los costños el juego en las playas es el escenario perfecto para que expresen en chanzas y más a sus compañeros lo que hacen en sus vidas cotidianas, los errores que no son perdonables y allí los sobrenombres salen a relucir, estos los identifican. Es como un bautizo de nombres que se les da a las personas de esta región.



*Ilustración 26: Partida del juego macana o siglo. 26 de mayo 2011. Taganga Magdalena.*

**Siglo:** juego tradicional oriundo de la región Caribe colombiana que se fundamenta en el azar, este juego se frecuenta en las calles, en parques, universidades, colegios y sitios de la zona costeña donde se posea un kit del juego. El kit del juego lo componen una bolsa o tulita, con una cantidad fichas, las cuales están enumeradas con enteros positivos del 1 al 90. Por lo general las fichas son redondas, en madera y los números están grabados en relieve.

Jerga - vocabulario

"Bolas": Nombre otorgado a las fichas que componen el juego. Cada bola tiene un número que van desde el 1 al 90 sin repetición.

"Viras": Nombre otorgado a las fichas que se muestran al inicio del juego que sirven para que los jugadores las usen o no para la suma de sus fichas en la partida.

"Me quedo": Expresión utilizada para decir que ya no se van a sacar más bolas de la urna por esta ronda. Está expresión sólo puede ser usada cuando en la suma de las fichas se tiene un valor

mayor a 89 y menor a 99.

"Bola": Expresión usada para indicar que se desea sacar otra ficha de la urna.

"Me fui": Expresión usada para indicar que la suma de las fichas sacadas en la ronda son mayores a 100 por lo que las posibilidades de ganar son nulas.

"Siglo": Expresión usada para indicar que se ha ganado el partido. Esta expresión sólo puede ser usada cuando la suma de las fichas son igual a 99 o 100.

**Forma de jugar.** El juego se puede jugar con un grupo de jugadores, mayor a 1 y menor a 7 y luego de definir los turnos de cada jugador, uno seguido del otro, se procede a sacar de la bolsa una o dos viras, según acuerden los jugadores, y paso seguido se reparte a cada jugador una o dos bolas, según se acuerde.

Para que cada jugador realice un conteo inicial con estas fichas más la(s) vira(s), si así se desea, para llegar a la primera probabilidad de victoria que lograría el o los jugadores con estas fichas lleguen a 99 o 100, en caso de que ninguno de los jugadores ganen en la primera repartición de fichas se da inicio al juego por turnos en donde en cada turno al jugador que le corresponda pedirá fichas para obtener una suma mayor y lo repetirá hasta que gane, y termine la partida, o se pase de los 100 puntos o decida quedarse con una suma mayor de 89 y menor de 99 para así dar turno al siguiente jugador y se seguirá de esa forma la ronda completa hasta que o algún jugador acabe el juego con el siglo completo o se acaben los turnos sin declarar un ganador.

Una vez esto suceda habrán dos estados el primero es en el caso que uno o más jugadores se hayan quedado en caso de ser uno sólo este será el vencedor en caso de ser más de uno ganará el más próximo a los 100 puntos en caso de empate se jugará una nueva ronda sólo con los jugadores que empataron y el segundo estado es cuando ninguno de los jugadores se quedó y se procede a iniciar una nueva ronda envolviendo las fichas que los jugadores tengan en posesión y con nuevas viras, de la misma manera se repetirá el ciclo hasta que haya un ganador.

Usualmente los juegos de mesa en Taganga, (con baraja española como tute, truco o dominó y cartas con la baraja de póker) tienen una particularidad a la hora de perder cada juego, el jugador perdedor, se cuelga o le cuelgan unos aretes como lo suelen llamar ellos hechos de fragmentos de coral ensartados en cuerdas. Esta

penitencia más que una burla es algo que se reconoce como algo tradicional, autóctono de la región haciendo de cada juego de mesa, uno particular. Hay que exponer que estas reglas usualmente son llevadas a cabo por hombres al inicio de cada juego, son los mismos que los hacen y lo ponen en práctica cada vez que juegan, sea en los ancones o en el pueblo.

**Damas:** es un juego de mesa para dos contrincantes. El juego consiste en mover las piezas en diagonal a través de los cuadros negros o blancos de un tablero de 64 o 100 cuadros con la intención de capturar (comer) las piezas del contrario saltando por encima de ellas.

**Reglas tradicionales.** Las damas es un juego para dos personas en un tablero de 64 casillas de 8 x 8 celdas. La casilla de la izquierda tiene que tener el color negro.

Cada jugador dispone de 12 piezas de un mismo color (uno blanco y otro negro) que al principio de la partida se encuentran en las casillas negras de las tres filas más próximas a él. El objetivo del juego de damas es capturar las fichas del oponente o acorralarlas para que los únicos movimientos que puedan realizar sean los que lleven a su captura (excepto las damas rusas la variante poddavki que gana quién se queda sin fichas o tiene bloqueadas las que tiene).

Se juega por turnos alternos. Empieza a jugar quien tiene las fichas oscuras (negras). En su turno cada jugador mueve una pieza propia.

Las piezas se mueven (cuando no comen) una posición adelante (nunca hacia atrás) en diagonal a la derecha o a la izquierda, a una posición adyacente vacía.

**Final de partida.** Una partida de damas finaliza cuando estamos en una de estas 3 situaciones:

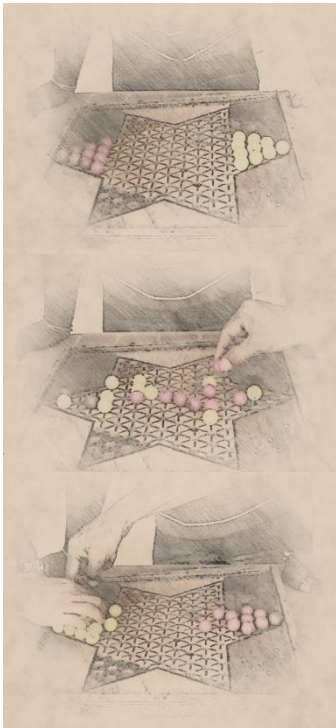
- Pierde quien se queda sin piezas sobre el tablero.



- Si cuando llega el turno de un jugador no puede mover, puesto que todas las piezas que le restan en juego están bloqueadas, ante esto se distinguen dos reglas dependiendo el estilo practicado: 1. Pierde a quien le corresponde el próximo movimiento; o 2. Gana quien más piezas tenga, a igual número de piezas gana quién más reinas tenga, y si en esto también se empata la partida termina en tablas. También se sabe que las reinas se mueven en grandes filas
- El jugador que tenga muy pocas piezas puede retirarse del juego.

La partida también puede terminar en tablas si ambos jugadores quedan con un número igual y muy reducido de piezas, tal que por muchos movimientos que se hagan no se resolvería la partida. La reina siempre tiene prioridad para comer antes que cualquiera otra ficha. También la dama solo se mueve un cuadro.

**Damas chinas:** es un juego de dos hasta 6 jugadores. Cada jugador tiene 10 canicas que es metida en los orificios de los puestos de quien juega.



Este juego es una estrella de 6 puntas pintada en madera cada una de las puntas tiene 10 puestos para cada ficha. La idea es moverlas e intentar llegar primero a la casilla del frente para poder ganar.

En este juego no se come fichas, ni saca fichas, la idea es llegar primero al otro extremo.

Lo interesante de este juego es que el jugador puede crear puentes para lograr el objetivo, puede mover sus fichas sin límite y pasar por encima de las fichas contrarias. En la imagen se puede apreciar la partida de inicio hasta el final de ella.

*Ilustración 27: Partida del juego damas chinas. 12 de febrero 2014. Taganga Magdalena.*



**La cuarta:** este juego se podría decir que es oriundo de la Costa, es muy sencillo

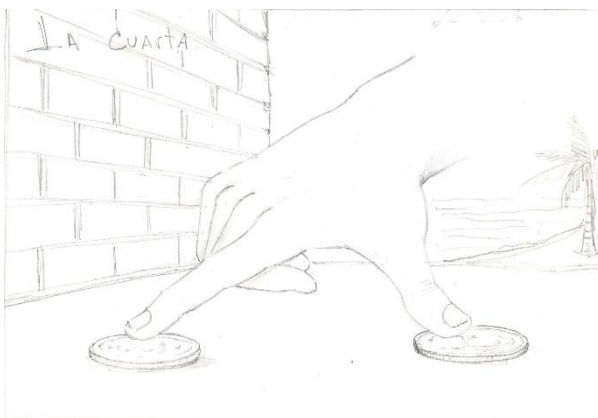


Ilustración 28: Juego la cuarta. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014

en realidad y lo que se necesita es la mano, una pared, dos personas mínimo y dinero en monedas para poder jugarlo, el juego es fácil y necesariamente se debe apostar y jugar con el mismo, es decir tiran la moneda contra la pared los jugadores y la moneda que está más cerca a la del contrincante toma la medida de la cuarta, si esta es precisa el jugador

gana la moneda del juego.

**El turro:** juego de la Costa norte del país, consiste en buscar un pote de lata

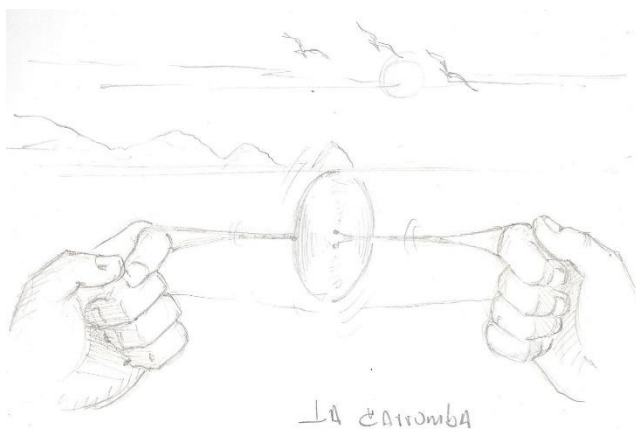


Ilustración 29: Juego el turro. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

voltearlo a razón que quede la parte metálica hacia arriba y poner en el diez o quince checas de embace de gaseosa, luego de ello con un pequeño balón el jugador que le corresponde tirar, después de haber decidido quien le tocaría tumbar las checas, intenta derribarlas, al caer las checas al suelo los demás jugadores salen corriendo, él sale detrás de ellos con el balón para

poncharlos, de igual forma está pendiente y cuida que no armen otra vez la torre de checas y al que se acerque le tira el balón para tratar que no arme nada. El juego termina cuando los demás jugadores armen la torre de checas.

**La carrumba:** en este juego se necesita cuerda y checas. Golpean la checa hasta



que quede plana, abren un orificio en el centro de ella para pasar la cuerda, después de ello amarran las extremidades de la cuerda y comienzan a girarla. Este juego es con dos jugadores, la idea es tratar de cortar la cuerda del contrincante para así ganar.

Ilustración 30: Juego la carrumba. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

**El televisor:** juego de grupo, consiste en dibujar en la arena de la calle donde se va a jugar un televisor, pero antes se divide el grupo en dos, el primer grupo intenta hacer lo más parecido las mímicas de las propagandas o programas de una presentación televisiva, el otro grupo intenta adivinarla y cuando la pronostiquen deben salir corriendo para no ser atrapados por el otro equipo, la meta consiste en entrar al televisor todos completos antes de ser cogidos por el otro equipo. De esta forma lo primero que se logre ese equipo gana. O atrapar a los jugadores o entrar el otro grupo completo al televisor.

**Compañero cimarrón:** este juego es parecido al juego el cogido. Se escoge un



jugador que se las quede y los otros salen corriendo el que se las quede debe tratar de cogerlos a todos antes que lleguen al tuche o base que es la que lo pone a salvo de ser atrapados.

Ilustración 31: Juego compañero cimarrón. Dibujado por: Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

**Calillita fumaa:** el juego consiste que cada participante haga un hueco con la inicial



*Ilustración 32: Juego calillita fumaa. Dibujado por Rene Escorcia, 15 de agosto de 2014.*

de su nombre en la parte posterior del mismo, cada uno tenía su turno para coger la bola y tirarla en dirección de los huecos (el número de veces que le permiten a un jugador en tirar el balón lo dicen al principio del juego) si la bola entraba en alguno de los huecos, ese cogía la bola y debía atrapar a todos sus compañeros o tocarlos con el

balón, cuando los tacara ellos salían inmediatamente del juego y así hasta tocarlos a todo. Cuando esto ocurría volvían a jugar para que le tocara a los demás jugadores.

Muchos de estos juegos tienen reglas que se dicen al principio de estos, las que podrían ser:

- Escoger el jugador que se las quedará dependía de otro juego sencillo, zapaticos cochinito el último que quede en la ronda ese se las quedará. (zapatico cochinito cambia de piececito) Otro es hacer una fila y unos de los jugadores escoge una piedra pequeña la esconde en su mano y las lleva hacia atrás mueve la piedra y muestra las manos el que está en la fila escoge una mano si le sale la piedra quedará en la fila, sino, saldrá y estará a salvo de quedársela, el ultimo niño en la fila si le sale la piedra se las queda sino queda a salvo y escogen otro juego para poder definir quién saldrá a cogerlos. Podría ser piedra papel o tijera.
- Los jugadores no pueden estar tanto tiempo en la base, solo unos segundos.
- El jugador que debe atrapar a sus compañeros no debe estar tanto tiempo cerca a la base.

Este juego se acaba cuando los jugadores estén cansados.

**El ranchito:** este juego consiste en buscar elementos encontrados en casa, calle para construir un rancho en los alrededores de los cerros. La idea era que al estar aburridos los niños que vivían en la misma cuadra, se reunían e iban hacer un ranchito, buscaban materiales para armarlo. El objetivo era que fuera mejor por si otros niños se antojaban de hacer uno igual, entonces allí llegaba la competencia entre los dos grupos.

**La comidita:** el juego como su nombre lo indica es hacer comida en algún lugar de la población, al estar aburridos los niños, se convidaban unos a otros para preparar alimentos, al reunirse cada uno llevaba algo para preparar y comer, las horas gastadas en el juego eran indefinidas, pues se podrían ir desde la mañana hasta la tarde.

**El cayuquito:** es un juego es muy recursivo porque los niños al verse en la calle, jugando cualquier cosa que se les ocurriera, jugaban el cayuquito, el cual consiste en buscar una caneca vacía y vieja partirla a la mitad y meterse en ella, amarrar una cuerda y otro de los amiguitos allí jalarlo calle abajo, van cambiando los turnos a medida que cada uno vaya montando en el cayuco.

**El sancocho:** cada uno se va poniendo o asumiendo un ingrediente del sancocho, la idea es ser ágil a la hora de contestar y no equivocarse porque si no le ponen penitencia. Dice, mazorca hay lo que no hay es plátano, plátano si hay lo que no hay es ahuyama, y así sucesivamente

**Tabla 3. Juegos Populares, Taganga. Santa Marta Magdalena.**

Juegos Populares	Espacio de juego	Reglas del juego	Número de participantes	Población quien lo juega	Función del juego	Elementos de uso	Duración del juego
<b>Triqui</b>	Calles, colegio	Ninguna	2 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Hojas, lápiz	Indefinido
<b>Chequita</b>	Calles, colegio	Ninguna	2 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Checas y piedritas	Indefinido
<b>La lleva</b>	Calles, colegio, playa	No durar mucho en la base	6 a 12 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Balón	Indefinido
<b>Boliche</b>	Calles, colegio	No pasar de la raya señalada en el juego	2 a 6 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Boliches	Indefinido
<b>Yerbi</b>	Calles, colegio	No tocar duro con el balón a los jugadores	6 a 12 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Checas y balón	Indefinido
<b>Volar cometa</b>	Calles, colegio, cerros	Ninguna	Individual	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Papel cometa, palitos, colbón y nailon	Indefinido



<b>La yuca</b>	Calles, colegio	Ninguna	6 a 12 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Ninguno	Indefinido
<b>Escondite – tuche</b>	Calles, colegio	Quien encuentre de primero o último se las queda, según lo concretado al inicio.	6 a 12 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Ninguno	Indefinido
<b>Micro futbol</b>	Calles, colegio	No coger el balón con la mano y no salirse de la demarcación	10 personas	Niños – jóvenes – adultos	Diversión, compañerismo	Balón	Indefinido
<b>Bate</b>	Calles, colegio	Tiene tres oportunidades para mandar la bola lejos y recorrer todas las bases	6 a 12 personas	Niños – jóvenes – adultos	Diversión, compañerismo	Madera y bolón	Indefinido
<b>El muñeco quemado</b>	Calles, colegio, casas	Ninguna	2 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Hoja y lápiz	Indefinido



<b>El fusilao</b>	Calles, colegio	No tocar duro con el balón a los jugadores	6 a 12 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Balón	Indefinido
<b>Jala jala</b>	Calles, colegio, playa	Respetar la línea demarcada	6 a 12 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Cabuya	Indefinido
<b>Tingo tango</b>	Calles, colegio, casas	Ninguna	6 a 12 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Balón	Indefinido
<b>Adivinanzas</b>	Calles, colegio, casas	Ninguna	2 a 10 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Ninguno	Indefinido
<b>Cantos</b>	Calles, colegio, casas	Ninguna	2 a 4 personas	Niñas – jóvenes	Diversión, compañerismo	Ninguno	Indefinido
<b>La cuerda – cabuya</b>	Calles, colegio, casas	Ninguna	3 a 10 personas	Niñas – jóvenes	Diversión, compañerismo	Cabuya	Indefinido
<b>Stop</b>	Calles, colegio, casas	Ser ágil para terminar y gritar stop	2 a 10 personas	Niños – jóvenes	Diversión, compañerismo	Hoja y lápiz	Indefinido
<b>Peregrina</b>	Calles, colegio, casas	No tocar la línea de los cuadros	2 a 10 personas	Niñas – jóvenes	Diversión, compañerismo	Tiza	Indefinido



Juego caucho	Calles, colegio, casas	Ninguna	3 a 10 personas	Niñas – jóvenes	Diversión, compañerismo	Caucho	Indefinido



**Triqui:** este juego consiste en dibujar un cuadro de tres por tres (3x3) líneas verticales y horizontales en la arena o en una hoja de papel, este se llena con figuras como el círculo y la equis, gana el primero que forme una línea de tres con sus figuras. Este juego es de dos personas.

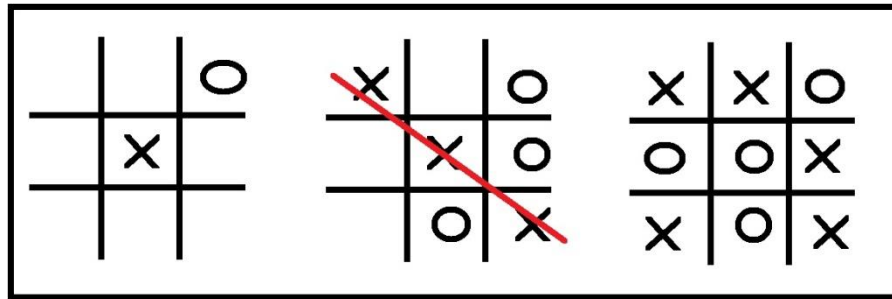


Ilustración 33: Juego triqui. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

Tanto las x y las o son para distinguir cual es cada jugador, el primero que comience la partida ese escoge el signo que quiera. La idea de este juego es bloquear cualquier jugada del contrincante para que no haga triqui y gane la partida.

**La chequita:** Este juego al igual que los demás es de la Costa, se juega con dos o

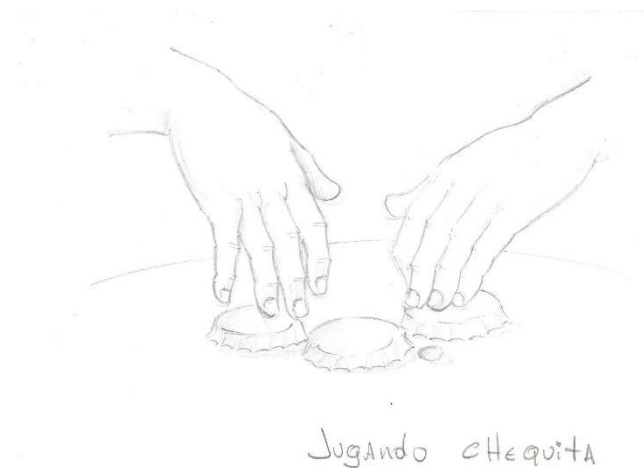


Ilustración 33: Juego la chequita. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

más personas, la idea es conseguir checas de los embaces de botella de gaseosa, se voltean las checas con el fin que quede la marquilla de la checa en la parte de arriba, luego buscan una piedrita y la esconden debajo de una de ellas, mueven checas para tratar de confundir al otro jugador y no adivine donde está la piedrita.

**La lleva:** juego grupal, este consiste en escoger a un jugador al inicio del juego



Ilustración 34: Juego la lleva. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

encargado de tocar al primero que se lo permita por no correr suficiente o porque no alcanzó el tuche para salvarse. Es decir este juego es de carrera y de no dejarse tocar por el que la lleva.

**Boliche:** en este juego hay un elemento que sirve para poder ejecutar el juego. Son



Ilustración 35: Juego boliche. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

unas pequeñas bolas de cristal que sirven para golpear a las otras bolas y para introducirla en el agujero que se hizo al inicio del juego.

**Reglas del juego:** línea que delimite el lugar del juego, 2 al tocar el boliche del amigo si grita daño el que lo dice, se lleva el boliche. 3 formas de jugar; mano alzada, terrao o mano en tierra.

**El pescao:** tratar de sacar del pescado o círculo la mayor cantidad de boliche, primero sacando el propio

**La vuelta Colombia:** siguiendo la línea demarcada en el juego.

**Cuarta pisa o el hoyito:** este es un cuadrado dibujado en la arena con un hoyo en el centro, la idea es llegar hasta este hoyo para ganar.

El boliche más codiciado, es el boliche corocitos que es de cristal blanco o de colores, este es por el que pelean o a quien le apuntaban para ganarlo.

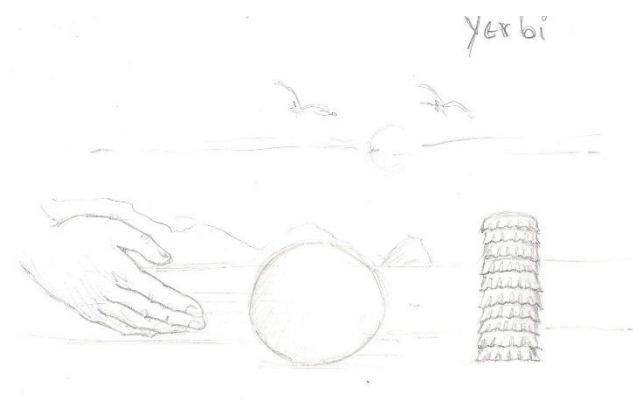
Cristal transparente: boliche clásico

Corocitos: blancos o de colores

Bolongracos: boliches grandes

Balines: este no les gustaba a los que tenían boliches normales porque los partían.

**Yerbi:** este juego consiste en buscar de 10 a 12 checas, luego de esto se colocan



*Ilustración 36: Juego yerbi. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

una encima de otra formando así una pila, se reúnen los jugadores y forman una fila cada jugador tiene la oportunidad de tirar una pelota para intentar derribar las checas, el que lo consiga debe buscar rápidamente la pelota y tratar de tocar a los jugadores con ella, mientras los jugadores intentan esquivarla, los jugadores intentan organizar

ágilmente las checas formando la pila, al terminarla y sin ser tocados gritan ¡Yerbi!

**Reglas del juego:** número de checas es de 10 a 12; pelota de goma; no pueden calinchar a los jugadores con la pelota o pegarles muy duro. Duración del juego, indefinido, hasta cuando armen todas las checas formando la pila

**Volar cometa:** el volar cometa es usual en los meses donde viene la loca, es decir



Ilustración 36: Juego volar cometa. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

la brisa, usualmente es para el mes de agosto, existen diversas formas, colores para hacer una cometa. Los materiales son; madera, papel cometa, colbón, cuerda o pita. En este juego la imaginación de los niños y algunas veces de padres que los ayudan hacer su objeto volador. La idea es salir a un campo libre o la playa para poner andar la cometa... el dale cuerda, dale... Es

popular a la hora cuando la cometa está pidiendo más cuerda porque está muy elevada.

**La yuca:** este juego consiste en la reunión de 10 a 12 jugadores. Escogen al

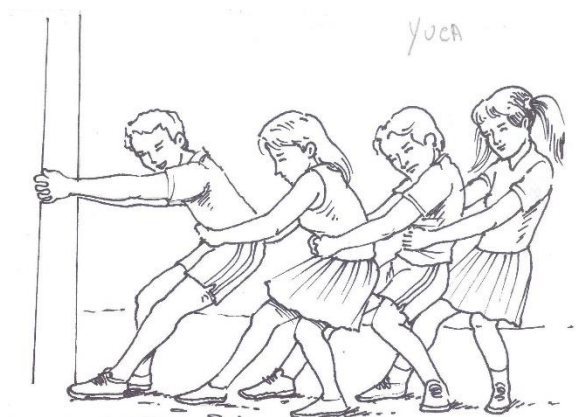
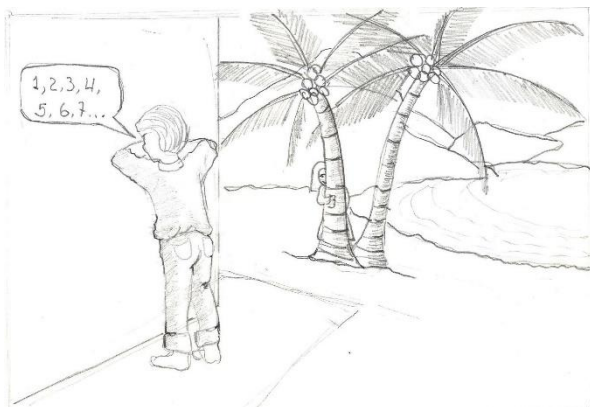


Ilustración 37: Juego la yuca. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

comprador de la yuca, este espera mientras se organizan en fila los jugadores agarrados fuertes del compañero de adelante y así comienza el juego. El comprador pregunta al dueño de la yuca. ¿Compadre tiene yuca? Si, si tengo, agarra una si puedes.

**Escondite – tuche:** en este juego después de deliberar quien contará mientras las



*Ilustración 38: Juego el escondite o tuche. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

otras personas se esconden, empieza el juego este cuenta hasta 100 de acuerdo a las reglas que hayan dado. Se puede contar de 10 en 10; de 20 en 20 o normal hasta 50 o 60. Después de ello se sale a buscar a cada uno de los jugadores el ultimo o el primero según lo hayan dicho se las quedan. Aquí la relevancia es el mejor escondite y el que más corra para

poder salvarse.

Variaciones. Escondite Americano

**Micro futbol:** este juego es popular en el barrio o en las canchas, la idea es hacer



*Ilustración 39: Juego micro futbol. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

un arco lo más improvisado posible, sino se están en una cancha, que se haga dos grupos de jugadores y un balón.

Reglas del juego: no coger el balón con las manos a no ser que haya salido de las limitaciones de la cancha. 2. No hacer faltas.

En este juego hay variaciones, pues también se pueden jugar el rompe tapa, que es todos contra todos a quitar el balón y hacer el gol, quien lo haga va a la portería.

**Bate:** este juego es muy recursivo, se necesita un pedazo de madera y una bola, se tira una pelota al que tiene la madera, la idea es enviar lejos la bola para salir corriendo por las diferentes bases estipuladas al inicio del juego.



Ilustración 40: Juego el bate. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

**El muñeco quemado:** el juego consiste que unos de los jugadores debe dibujar en una hoja de papel un muñeco sencillo y pensar en una palabra, colocar líneas en blanco al lado de este para que el otro jugador intente adivinarla. La idea es que el jugador que intentara saber la palabra solo puede decir una letra a la vez y cuando este se equivoque la otra persona va tachando el muñeco. La idea es que el jugador adivine la palabra para poder ganar, sino lo hace por muchas letras que diga le queman (rayán) todo el muñeco y el ganador es el otro jugador.

**El fusilao:** en este juego se elige el jugador que va a quemar, fusilar (golpear duro con el balón) a los otros jugadores. La idea es salir corriendo y no dejar que el balón los toque con la fuerza que lleva pues les golpearían duro y estaría fusilao. Hay un tuche para que los jugadores descansen, pero no pueden durar más de 15 segundos en él, cada vez que los golpean van saliendo del juego.



Ilustración 41: Juego el fusilao. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

**Jala jala:** este juego es con 10 a 12 jugadores divididos en dos partes iguales, después cogen una cuerda y comienzan a jalar, el que tenga más fuerza y pase la línea demarcada al inicio del juego ese equipo pierde.



Ilustración 42: Juego el jala jala. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

**Tingo tango:** este juego es de grupo, estos toman un balón y lo comienzan a pasar al compañero que está al lado, mientras que otro esta de espalda diciendo tingo tingo por mucho o poco tiempo de acuerdo al que lo esté diciendo y al decir este ¡tango! el que tenga el balón, le toca realizar una penitencia puesta por los compañeros e ir al frente y comenzar a decir tingo tingo... ¡Tango! y así sigue el juego hasta que cambien.

**Cantos:** Juegos de Niñas:



Ilustración 43: Juego cantos de niñas. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

**Ato.** Este juego usualmente lo juegan las niñas, cuando están en grupo se dividen en dos la que va a “comprar” y la que “vende” las joyas, solo tienen que decir el nombre que le ponga la vendedora a las niñas y la compradora debe adivinar. Así canta ella para poder vender: “Ato ato materire rirero, que vienes a buscar materire rirero, un par de joyas materire rirero, escoges las que quieras materire rirero, escojo a Natalia



materire rirero”. Algunas niñas le ayudan a que adivinen el nombre, si lo adivinan o lo dice se lleva a la niña.

**Somos cuatro Niñas.** Somos cuatro niñas venimos a jugar un sabio tu conmigo yo



Ilustración 44: Juego cantos de niñas. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

contigo por arriba por abajo si se queda la santa teresa una rosa dejará, santa teresa eres la reina pero a mí no me haces nada vamos a contar de diez en diez hasta el cien. 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 100

**Huevo duro.** Huevo duro, aplastado me invitaron a una fiesta en esta fiesta había un chico, este chico me besó yo le dije

descarado por haberme besado. Yo me casé con un presidente que tenía piojos y yo se los saque con agua caliente y agua de limón, me pica aquí me pica allá. (La idea es tocar a la compañera y no dejarse pinchar primero).

**Rey de España:** Este es el juego del rey de España eidi si ula ula ula eidi si cha cha cha, eidi si 1, 2, 3 ese uno, dos y tres es para caminar tres pasos a los lados e ir abriendo las piernas hasta lo que más aguanten

**La niña Carola.** Yo soy la niña Carola que se pasea por las fronteras los chicos se



Ilustración 45: Juego cantos de niñas. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.

vuelven locos por mi cintura y por mi cadera. Ay me caí en el pozo, quien me levantará. Un príncipe. Demuéstramelo. Este juego va acompañado del ritmo y el movimiento de las niñas al cantarlo.

**Mi carita.** La cantan en el jardín mi carita redondita tiene ojos y nariz, también tiene una boquita para hablar y sonreír, con mis

ojos veo todo, con mi nariz hago achís.



**La chinita.** 6 6 6 del 96 corona cerveza media vuelta achiqui chiqui chi achiqui achiqui cha, me llamaron por teléfono de la lavandería, me midieron mini falda se me vio la colombina ¡ay! Que chico tan chismoso se ha caído de la silla, se ha partido 6 costillas con la punta de la silla, chiri chiri baby cosa que se vende a la americana que se dice así chiri chiri chirinchi chi. Los pica piedras dicen así adabadaba du saliste tu adabadaba da saliste ya.

Un marinerito me tiró un papel, el papel decía que me casara con él, yo le dije no, no, no, no porque mi abuelita me podía ver, yo me sé las tablas de multiplicar, cuando sea grande me voy a casar voy a tener un hijo que se va a llamar, ponen un nombre.

**Pikachu:** pikachu, pico arriba pico abajo, pico al lado pico al otro pico al frente. (Tocar a la compañera del frente sin dejarse picar primero)

**Juego el caucho:** se ponen dos niñas frente con frente a distancia que el caucho



Ilustración 46: Juego el caucho. Dibujado por Rene Escorcía. 15 de agosto de 2014.

les permita cinco o 6 metros, cogen el caucho y lo amarran de las extremidades, luego lo abren e introducen sus piernas las otras niñas que están jugando comienzan a pasarlo saltando adentro del mismo pisan el caucho saltando dos veces dándole la cara a las que tienen el caucho y saliendo al otro lado,

la dificultad esta cuando van subiendo cada vez más el caucho por el cuerpo hasta cuando ya no puedan brincar pierden o si infringen una regla estipulada al principio o que no haga como se debe hacer al brincar, sede el puesto a las que no han jugado.

**La cuerda – cabuya:** este juego cogen una cuerda entre dos y comienzan a



moverla como es larga se meten las niñas adentro ya sea en grupo de dos o individual y comienzan a saltar, quien pise la cuerda pierde y sale del juego. Es un juego de reto, porque cuando se juega individual el que más demore saltando la cuerda gana, es la vencedora. Es un juego usualmente de niñas.

*Ilustración 47: Juego la cuerda. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

**Stop:** este juego no tiene límite de personas, sin embargo entre más pequeño sea el grupo mejor. Cada uno toma una hoja de papel en blanco. Y ponen en ella; nombre, apellido, ciudad, fruta, color, animal y cosa, otros ponen cosas más complejas pero este es como el básico. Luego una persona o dos escriben 10 o 5 letras. Los jugadores dicen un número y así se escogen cada una de las letras, la idea del juego es que el más ágil llene cada una de las casillas en el menor tiempo posible y al terminar grita ¡Stop!

**Peregrina:** en este juego hacen unos cuadros en el piso que vayan enumerados



del 1 al 10 con forma de lápiz, la idea es lanzar una piedra a los cuadros, donde esta llegue el jugador no puede tocar el cuadro donde está la piedra y debe seguir hasta llegar al borrador o al número 10 y de regreso recoger la piedra que había lanzado antes.

*Ilustración 48: Juego la peregrina. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

En el corregimiento de Taganga se desarrollan festividades como la de la Virgen del Carmen en el mes de julio, seguida por la celebración de la Virgen del Rosario en el mes de octubre. Estas conmemoraciones tienen una duración entre 4 y 5 días, las cuales son acompañadas de actos religiosos, procesiones, castillos con juegos artificiales y diferentes competencias en torno al mar y a sus espacios próximos, como la playa.

Con base en estas competencias se ilustrará en este apartado una serie de juegos que hacen parte de las tradiciones y la cultura popular de Taganga, juegos que gozan de una característica ancestral en relación con el mar.

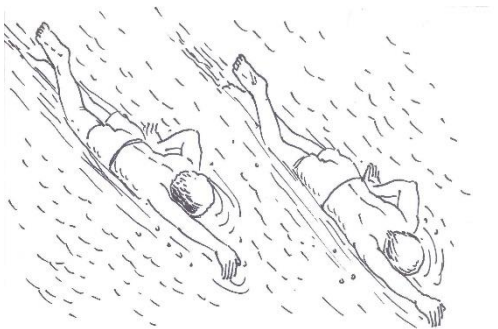
**Regatas a canaleta:** el número de participantes en esta competencia son dos, la idea es llegar primero a la meta.



*Ilustración 49: Regatas a Canaleta. Dibujado por René Escorcía.  
15 de agosto de 2014.*

**Regatas a remo:** el número de participantes en esta competencia son de 5 a 6 personas, al igual que las regatas a canaleta, deben llegar a la meta para poder ganar.

**Nado en estilo libre:** este es un deporte que se cataloga como juego porque es de



*Ilustración 50: Nado en estilo libre. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

utilidad y pasatiempo en el lugar donde este se práctica, pueblo de pescadores es, por tal razón para la gran mayoría su vida es el agua desde pequeños así que este es una diversión para todos.

**Nado en inmersión total:** esta competencia tiene una meta, tratar de llegar primero por debajo del agua hasta ella.

**Busca de algún elemento en el fondo del mar:** en esta competencia la búsqueda



*Ilustración 51: Busca de algún elemento en el fondo del mar. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

del elemento varía según los organizadores, puede ir en busca de una piedra, de mangos o botellas de licor, las primeras búsquedas van al final acompañadas por un premio ya en la búsqueda de la botella es esa la que se llevaría como recompensa. Este juego al terminar las fiestas es muy común dentro de la población, con la

búsqueda de mangos y piedras.

**Polines:** Este es un juego con unos maderos redondo, los que permiten mover los cayucos en tierra, esos se cogen y se tiran al mar como flotan entonces los concursantes en general niños tiene que buscarlos, pero todo se vuelve complicado cuando estos absorben el agua y aunque no se hunden pesan.

**Vara de premio:** Es una vara que se le van amarrando premios desde bonos de



*Ilustración 52: Juego vara de premio. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

20.000 hasta de 50.000 mil en bonos de compra, de igual forma las personas que van subiendo, cogen los premios. La vara esa larga y bien consistente para que no se sufra ningún daño los concursantes, lo que cogen de la vara lo guardan y cuando no pueden subir más, se deja caer de la vara resbalándose. Sin tener la oportunidad de subir otra vez. Así

consecutivamente van pasando los concursantes.

**La puerca pelada:** Compraban una puerca pequeña la amaraban y le echaban



*Ilustración 53: Juego la puerca pelada. Dibujado por René Escorcía. 15 de agosto de 2014.*

aceite quemado y le daban una palpada para que saliera corriendo el jugador debía estar sin camisa y perseguir a la puerca si la lograba alcanzar ganaba, pero era difícil atraparla por lo resbalosa que se ponía.

## CONCLUSIÓN

La esencia de esta investigación se estacionó en la magia, la complejidad, y la tradición de los juegos desarrollados por los habitantes de Taganga, en la actualidad y en el pasado. A través del trabajo de campo evidencié diversos factores simbólicos que determinaban elementos de codificación de la cultura popular; comprobé la falta de espacios lúdicos para los niños, situación que posiblemente se dé por los mecanismos de seguridad por parte de los padres de familia, derivadas de la inseguridad que existe en la actualidad, y la presencia de las nuevas tecnologías, que con gran velocidad han desplazado a los juegos tradicionales.

Así mismo, en la presente investigación se dio cuenta de categorías fundamentales a la hora de realizar un análisis en torno a la cultura popular y sus herramientas de despliegue; entre estas categorías se encuentra la *memoria*, la *identidad*, y las *tradiciones*, las cuales son el fundamento básico de la cultura de una comunidad. A través de la memoria, quizás la categoría más relevante para este trabajo, se logró hacer remembranzas y realizar la proyección de juegos del pasado en el futuro, condición que permitió la descripción de los mismos, con aras de enriquecer el trabajo, mi visión de cultura y las relaciones sociales de los habitantes de Taganga.

La memoria del pueblo taganguero hace posible la transformación constante de su identidad, y es ese estado que le ha permitido a instituciones como la Fundación Casa de Patrimonio desarrollarse como Centro Cultural de la comunidad permitiendo así un hacer de reservorio cultural diario, basándose en las tradiciones y el ser de los habitantes de Taganga.

Tradiciones que van desplegándose de una generación a otra, y que pueden ser representadas en el pescador y su chinchorro, en la mujer con la batea, en el trabajo artesanal, en el mar y sus playas, en los juegos tradicionales; símbolos que con el correr del tiempo se han manifestado como elemento de identidad taganguera.

En el último peldaño de la lista (no por poseer menor importancia, sino por una ruta espontánea del texto) donde se nombra a los juegos, se hace necesario, nuevamente, evidenciar que gozan de un sentido muy particular para los habitantes del corregimiento de Taganga, a través de la diversión, el aprendizaje, y las dinámicas dispuestas en “pensar”-“actuar”, los juegos se convierten en un razonamiento que se conjuga en los cursos diarios y el desenvolvimiento cotidiano de la comunidad.

Para finalizar, y siguiendo con el ambiente lúdico, se expone a través de una sopa de letras, las diversas y amplias categorías que influyeron en este trabajo de investigación: Taganga, tradiciones, cultura, resistencia, ancestro, memoria, identidad, autonomía gestionaría, artistas, pescadores, oralidad, chinchorro.

P K L M N U Y T N B L K T A G A N G A L I  
 T R A D I C I O N E S K O L P Ñ G T R E C  
 A M L A U T F E R C U L T U R A E L U P T  
 G M T G E B M R E S I S T E N C I A M L K  
 A N C E S T R O S L O Y U R E U Y G J N F  
 N B G C V X Z M E M O R I A J V T P L A S  
 G M B C Z D F L H Y K U I D E N T I D A D  
 A M K A U T O N O M I A H I I O P T R E A O  
 J I Y T R E C N O P G E S T I O N A R I A O  
 A R T I S T A S M N M O L M O P R U T L E  
 O P J Y T R F G C X P E S C A D O R E S Ñ  
 K N M L P U T O R A L I D A D J U P O Y R  
 P J G M V D C H I N C H O R R O P M P E

Esta investigación dio elementos a la discusión que presenta a las tradiciones como parte del diario vivir, en este caso, a través de los juegos tradicionales. Los seres humanos trabajan diariamente por su sostenimiento físico, pero de manera, tal vez inconsciente, también trabajan por su legado cultural y sus tradiciones que han sido heredadas de generaciones pasadas, este trabajo hace un acercamiento visible a la importancia del juego para esa visibilidad de aquello que nos contiene fuera y dentro.



## BIBLIOGRAFIA

- **AGIER, Michel.** 2000. *La antropología de las identidades, en las tensiones contemporáneas*. Bogotá: Revista Colombiana de Antropología. Vol. 36 Pág. 6-19.
- **ARTEHORTUA, María.** 2007. Capítulo I. *condiciones geográficas de Taganga*. Resistencia Cultural y adaptaciones en Taganga, Pueblo de Pescadores del Caribe Colombiano. Universidad Nacional de Colombia-sede Caribe. Maestrias en estudios del Caribe. 2007.
- **BANTULÁ, Jaume.** 2006. *Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica*. Barcelona: Universidad Llul. Barcelona. Revista de Dialectología y Tradiciones Populares. Pág. 19 – 43.
- **CARRASCO, Dimas.** 2012. *Teoría del juego*. Instituto Nacional De Educación Física. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 1-37. OJO GOMEZ LORENTE.
- **ENRIZ, Noelia.** 2011. *Antropología y juego: apuntes para la reflexión*. Cuadernos de antropología social. N° 34 Pág. 93-114.
- **HUIZINGA, Johan.** 1972. *Homo ludens*. El libro de bolsillo. Historia. Alianza editorial/ Emecé editores. Madrid.
- **GEERTZ, Clifford.** 1973. *La interpretación de las culturas*. Gedisa editorial. Nueva York.



- **MÉNDEZ, Antonio.** 1999. *Juegos Tradicionales: Tras La Pista De Los Juegos Infantiles En La España De Principios De Siglo*. Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires: Revista Digital año 4. N° 14. Junio 1999. <http://www.efdeportes.com/> . Artículo encontrado en internet. 18 de febrero 2014. Hora: 11:28 am
- **MORALES, Jorge** 2002: Palabras para desarmar. *Tradición, usos y costumbres*. Bogotá: Ministerio de Cultura, Instituto Nacional de Antropología e Historia. Pág. 391-400.
- **MORERA, María.** 2008. *Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales*. Costa Rica: MH salud, Vol. 5, núm. 1, julio, 2008, Pág. 1-8. Universidad Nacional. Barreal.
- **MORENO, Gustavo.** 2008. *Juego tradicional Colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano*. Pereira Colombia: Revista Educación Física y Deporte. Funámbulos Editores. Pág. 93-99.
- **PERE LAVEGA, Francisco. Et al.,** 2006. *Los juegos y deportes tradicionales en Europa: Entre la tradición y la modernidad*. España: Gestión Deportiva, Ocio y Turismo. Pág. 68-81.
- **PÉREZ TAYLOR, Rafael.** 2002. *Entre la tradición y la modernidad: "Antropología de la memoria colectiva"*. México: Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de investigaciones Antropológicas. Plaza y Valdez Editores. Pág. 23-37 y 238-267.

- **FUNDACIÓN PRO SIERRA.** 1997. Plan de Desarrollo Sostenible de la Sierra Nevada de Santa Marta. Estrategia de Conservación de la Sierra Nevada de Santa Marta. Proyecto de cooperación Colombo-Alemán.
- **WADE, Peter.** 2002: Palabras para desarmar. *Identidad*. Bogotá: Ministerio de Cultura, Instituto Nacional De Antropología e Historia. Pág. 255- 264.

## WEBGRAFIA

- **RIBERO, Haydee.** 2011: Juegos Tradicionales Colombianos. Recopilación. *Juegos de mis abuelos. Encontrado en:*  
<http://antropologiaycomunicacion.wordpress.com/2011/08/03/juegos-tradicionales-colombianos-recopilacion/> Encontrado el día: 23 de abril 2014. Hora 11:41 am.
- Política de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en:  
[http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/salvaguardia-patrimonio-cultural-inmaterial/Documents/03\\_politica\\_salvaguardia\\_patrimonio\\_cultural\\_inmaterial.pdf](http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/salvaguardia-patrimonio-cultural-inmaterial/Documents/03_politica_salvaguardia_patrimonio_cultural_inmaterial.pdf). Encontrado el día: 20 de mayo de 2014. Hora: 5:33 pm.
- Juego el tute, en: <http://www.ludoteka.com/tute.html>. Encontrado el día: 25 de mayo de 2014. Hora: 9:05 pm.
- Juego el dudo, en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Dudo> Encontrado el día: 25 de mayo de 2014. Hora: 9:20 pm.

- Juego Damas, en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Damas> Encontrado el día: 25 de mayo de 2014. Hora: 9:30 pm.
- Juego la macana o siglo, en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Siglo\\_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Siglo_(juego)) Encontrado el día: 25 de mayo de 2014. Hora: 9:55 pm.
- Juego el domino, en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Domin%C3%B3> Encontrado el día: 25 de mayo de 2014. Hora: 10:30 pm.
- Juego el truco, en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Truco\\_\(juego\\_de\\_naipes\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Truco_(juego_de_naipes)) Encontrado el día: 25 de mayo de 2014. Hora: 11:01 pm.
- Complemento del juego truco, definición de la sota: <http://www.wordreference.com/definicion/sota> Encontrado el día: 25 de mayo de 2014. Hora: 11:55 pm.

## ANEXOS



*Bahía de Taganga Magdalena.*



*Día de Faena. Con Tesori Mattos, Aldemar Guerra. 9 de febrero 2014.*



*Entrevista al Señor Alfredo Vásquez "Bogotá" 82 años. 11 de Febrero 2014*



*Explicación del juego damas chinas. Ramiro Mattos y Aldemar Guerra. 12 de Febrero 2014.*



*27 de Marzo 2014. Celebración de los diez años de la Casa del Patrimonio. Explicación juego damas chinas, 27 de marzo 2014*



*Días previos a Mar Arte. Montaje de coreografía. 5 al 7 junio 2014. 22 de mayo 2014.*



*Fachada del Centro Cultural y Turístico Casa del Patrimonio de Taganga.*